http://www.enterbrain.co.jp/
パレッタ
ザ・ビジュアルエクスプレス
2001 AUTUMN
秋号
PALETTA
THE VISUAL EXPRESS
vol.1
定価1200円
CUTE GIRLS IN GAME,COMIC ANIMATION BY YOUR SIDE
スペシャル対談Part1
藤島康介
鶴田謙二
「漫画」表現への飽くなき情熱
スペシャル対談Part2
いのまたむつみ
みつみ美里
「描くこと」への万感の想い
描き下ろしイラスト&インタビュー
近藤るるる
直筆イラスト色紙プレゼント
高村和宏・大野哲也
(まほろまてぃっく)(プリズム・ハート)
表紙テレカ
100名
プレゼント
イラスト&エッセイ連載
飯塚武史・成瀬ちさと
より美しく、よりシンプルに
女の子たちの魅力を伝える
キャラクターグラフィック誌
特別付録
藤島康介イラストポスター
Illustration Kousuke Fujishima

わたしたちの妙技(コスプレ)を味わいにきてね♥
アクアプラス原作のヒットアニメーション・シリーズ第5弾!

10.26 DVD IN STORE!

第5巻 [DVD]KSXA24115/¥5,000(税抜)¥5,250(税込)

第5巻ジャケット!!!

第8話「渚にて…」第9話「すてきれない夢」2話収録。

映像特典 オリジナルアニメーション『こみっくパーティー』番外編
第2話「脅威!地底世界でドゥビドゥバー!」を収録。

封入特典 キャラクター・カードセット2枚

初回製造分のみ全巻購入特典応募チケット封入!!
特典はDC版キャラクターデザイナー描き下ろしタペストリーだ!!

物語はクライマックスに! どうする和樹!?

第6巻 11.22 IN STORE★第7巻 12.14 IN STORE

最終巻初回製造分のみ全巻収納BOX封入!(予定)

特典カード・裏表!!!

Staff

原作:AQUAPLUS
(DC版ゲームソフト「こみっくパーティー」より)
監督:須藤典彦
シリーズ構成・脚本:山口 宏
キャラクターデザイン・総作画監督:田口広一
美術監修:小林七郎
美術監督:嶋田昭夫
音響監督:渡辺 淳
撮影監督:水谷貴哉
色彩設計:片山由美子
音楽:信田かずお
アニメーション制作:オー・エル・エム
製作:ケイエスエス
©2001 AQUAPLUS/ケイエスエス

Cast

千堂和樹:菊池正美
高瀬瑞希:茶山莉子
九品仏大志:遠近孝一
猪名川由宇:茂呂田かおる
大庭詠美:石川 静
塚本千紗:馬場澄江
長谷部彩:そのざきみえ
ほか

NOW ON SALE

■原作GAME■
ドリームキャスト用ゲームソフト
『こみっくパーティー』
●ゲーム情報
AQUAPLUS-HP
http://www.aquaplus.co.jp

■MAXI SINGLE CD■
OP&EDテーマのTVサイズ含む34曲を収録
「こみっくパーティーアニメーション・サウンドトラック」
OPテーマ「君のままで」元田恵美
EDテーマ「形のない街を目指して」Kaya
F.I.X.RECORDSより発売中!

DVD SERIES

第1巻

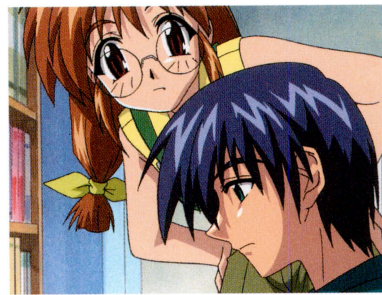
第2巻

第3巻

第4巻

※ビデオは全国アニメイト各店とソフトガレージ通販でのみ販売いたします。

ソフトガレージ通販 TEL:03-3779-4981 AM10:00~PM6:00(土日祝除く)
URL:http://www.softgarage.net/

発売:ケイエスエス
販売:ケイエスエス販売

●PALETTA第1号発売記念 クリエイタースペシャル対談Part1

藤島康介×鶴田謙二氏

自分に嘘をつかないで描きつづける

現在、同じ雑誌で連載をされている藤島康介氏と鶴田謙二氏。
実はこのふたり、なんと17年来のおつきあい(?)だとか。
そんなおふたりに、マンガやキャラクターへのこだわりから
制作裏話まで、思う存分に語り合っていただいた。

PROFILE
●藤島康介
Kousuke Fujishima
「月刊アフタヌーン」誌上で『ああっ女神さまっ』を長期連載中。そのほかにもOVA作品『エクスドライバー』の企画・原案・キャラクターデザインや、『サクラ大戦』シリーズ、『テイルズ オブ ファンタジア』シリーズのキャラクターデザインなどを手がけている。ゲームにアニメにマルチな才能を発揮している漫画家である。

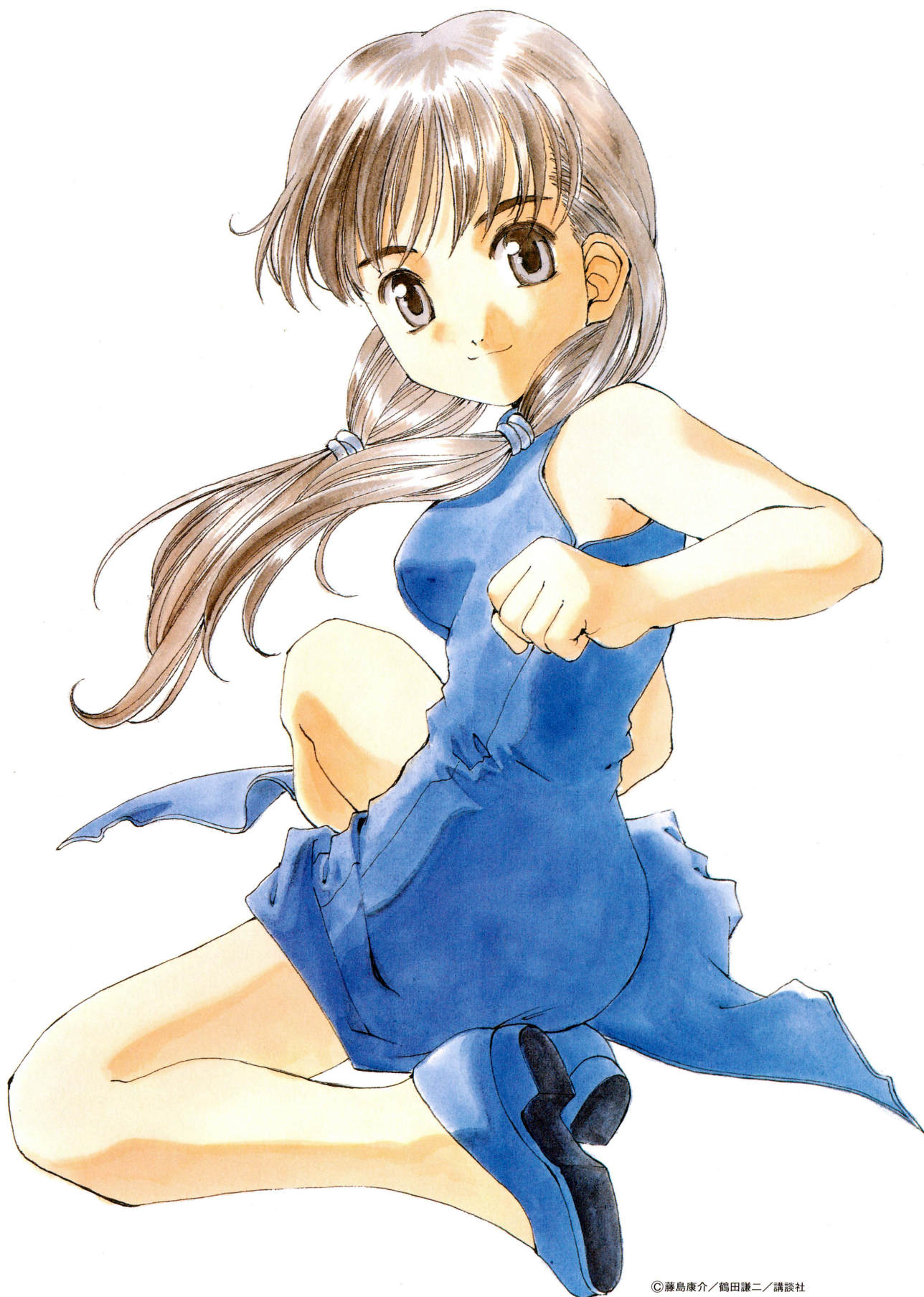
PROFILE
●鶴田謙二
Kenji Tsuruta
同人誌活動を経て、'86年に『広くて素敵な宇宙じゃないか』で講談社主催のコミックオープンに入賞、デビューを果たす。幻の作家とよばれるほど寡作だが、反面、熱狂的なファンの支持を得ている。代表作は『チャイナさんの憂鬱』など。現在、「月刊アフタヌーン」にてガイナックス原作の『アベノ橋魔法☆商店街』を連載中。

鶴田謙二教養画集「MADE IN CHINA」より © 鶴田謙二 © GAINAX

『アベノ橋魔法☆商店街』マンガ版制作裏話

藤島：お久しぶりです。最後にお会いしてから、何年くらい経ちましたかね。
鶴田：うーん、4、5年くらい……いや、もっとかなあ。
藤島：たしか、チャイナさんのアニメのイベントでお会いしたんですよね。むっちゃ大昔の話ですね(笑)。
鶴田：10年近く経っちゃってますか。
藤島：その後、何度かお電話はしたんですが、お会いできる機会がなくて。以前は米軍基地の近くにお住まいでしたけど、その後、引っ越されたんですか？
鶴田：2回ほど変わりました。今住んでるのはめちゃくちゃ田舎ですよ。買い物のとき、新宿に出るより箱根に行ったほうが近いくらい。
藤島：うわ、遠いなあ。すっかり空気のいいところに行かれたんですね。いや、「アフタヌーン」で連載されている『アベノ橋』(アベノ橋魔法☆商店街)がとてもおもしろかったので、ぜひお会いしたいなと思いまして。2号連続で載っていましたが、はたして今後、大丈夫なんだろうかというところも含みつつ、お話をうかがいたいなと(笑)。画面を拝見している限り、アシスタントは使われてないような気がするんですが……。
鶴田：いや、アシスタントはいるんです、ひとりだけ。下描きを描いてもらって、それに僕がペン入れするという。
藤島：なるほど、どうりで。鶴田さんのペンタッチだったので、どうやってひとりでやってるんだろうと思っていたんですが。でも、ペン入れだけでもたいへんじゃないですか。鶴田さんは定規使わないから、時間かかりそうだし。
鶴田：いや、定規ないほうが早いですよ。見ると、きっとビックリすると思います。
藤島：定規使ったほうが早い気がするんですが、慣れの問題なのかな。
鶴田：先日、自己新を出しました(笑)。
藤島：え……どれくらいですか？ ×日くらい？
鶴田：まあ、だいたいそれくらいです(笑)。
藤島：あのページ数を！ それはうらやましい早さですね……。でも、死ぬような思いをされたのでは？
鶴田：そのあとは、かかった日数の倍くらい死んでました(笑)。しかも、準備段階でもそれなりに時間がかかるし。

SPIRIT OF WONDER

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

最近は胸のことばかり言われますね ●鶴田謙二

藤島：やるもんじゃないですね。昔はもっと時間がかかっていませんでした？
鶴田：かかってましたね。
藤島：早く描く方法を見つけたんですね。
鶴田：見つけてはないんですが、いつの間にか早くなってました（笑）。

ガイナックス居候時代のヒミツのお仕事とは!?

藤島：あの『アベノ橋』という作品は、いつごろからガイナックスさんの企画で動いていたものなんですか。
鶴田：去年の秋くらいですね、僕のところにきたのは。
藤島：相当、ガイナックスさんには出入りをされていたみたいですね。何だか、住んでいたというウワサも聞きましたが。
鶴田：いや、ガイナックスでゲームの仕事をしていたんですよ。世に出なかったので、誰も知らないんですが。
藤島：ガイナックスさんとのおつきあいは、もともと『チャイナさん』（チャイナさんの憂鬱）からなんですか？
鶴田：あのあとですね。マンガをやめていた時期がありまして、そのころずーっとガイナックスに住みついてました。2年くらいかな……。まだガイナックスが吉祥寺にあったころで。三鷹に引っ越して場所が狭くなったので、何となく居場所がなくなって家に帰ったんです（笑）。
藤島：何だか、むちゃくちゃ居候な感じですね、そのシチュエーションだと（笑）。
鶴田：だから、何かひとつ、ガイナックスの大きい仕事をやらなくちゃとずっと思っていて、それで『アベノ橋』を引き受けたんですよ。
藤島：一宿一飯の恩義というヤツですね。ゲームの仕事というのは、どんなことを……？
鶴田：キャラクターデザインをしていたんですよ。ハードが何回か変わるうちに立ち消えになってしまったんですが。かなりの枚数描きましたね。256色のうち、16色だけパレットで使えるという制約があるんですが、僕、16色に減色するところまで自分でやっていたんですよ。
藤島：それはふつう、ほかの人がやるはずなんだけどなあ。
鶴田：ほかの人の手が入ると、絵が変わってしまうのが嫌だったので。
藤島：そんなことをやっているから時間がかかってしまうのでは（笑）。
鶴田：最終的にハードが変わったときには、3Dになっていましたからね。僕の手が入らないように（笑）。
藤島：そこで何で自分がやる、と言わないんですか。「今から3D勉強するから待っとれ！」と。
鶴田：ちょうど、そのころマンガ家に復帰したので、忙しかったというのがあるんですよ。それで、預けてしまったと。

業界初のチャレンジ？ 足ふきマットカレンダー

藤島：復帰されてからは、白泉社のお仕事が多かったですよね。カレンダーとかいただきましたよ。すごく凝ったヤツ。
鶴田：よけいなことを言ってしまって。けっこう無理して出したんですよ。
藤島：また自分の首を絞めたんですね。
鶴田：最初のカレンダーは編集部の意向どおりに作ったんです。でも、第2弾のときに……どうしても、編集さんって同じものを作ろうとしますよね。だけど僕は全然違うものを作りたかったんです。それで、「よし、洗濯できるカレンダーにしよう」と。
藤島：なんでそんな（笑）。誰も洗いませんよ。
鶴田：アレは、最終的にどういう形態をめざしていたかというと、風呂場の足ふきマットにしてほしかったんです（笑）。
藤島：足ふきマットは、もうちょっと毛足が長くないと（笑）。あの荒布では、ちょっと。
鶴田：ああいう形になるとは思わなかったので。もうちょっと……雑巾の形をしているとか、実用品の形をしたカレンダーにしてほしかったんです。ふだん生活していて、ふとカレンダーを見る、みたいな。
藤島：なるほど、鍋敷きとか鍋つかみとか、トイレマットとか。
鶴田：なぜここにカレンダーが、みたいなのがおもしろいかなと思ったんですけどね。どうせカレンダーとして使うヤツはいないだろうと思って、そういう提案をしたんですけど、あまり評判はよくなかったですね。壁に貼ったけど人に見せられんとか、絵柄が恥ずかしいとか。
藤島：たしかに裸、多かったですよね。でも、前の年のカレンダーも多かったし、そんなことはわかりきっていることだろうに（笑）。
鶴田：特にあのカレンダーは、全部裸なんですよ、最初から最後まで。
藤島：でも、人に見せられなくても別に構わないですよね。自分だけで見ていればいいんだし。ところで鶴田さん、裸描くの好きですよね。
鶴田：服着せなくていいから（笑）。
藤島：私も今、裸を描いているんですけど、難しいですね。やっぱりエッチな本が参考になったりします？
鶴田：いや、そういうのはあまり見ないですね。
藤島：もはやいらない？
鶴田：はい、必要ないです。
藤島：頭の中に完璧に入っているらしい（笑）。
鶴田：見て描いたら、もっとうまく描けるんでしょうけれど。
藤島：鶴田さんの女の子はいいですよね。自分で描いていて、どこが好きとかいうことはありますか？　全部好きなのかな。
鶴田：胸が好きだろうとよく言われます。本人はあまりそう思ってないんですが。女性らしさを強調しようとすると、どうしてもそういう風になっちゃうんですよね。ガリガリの女の子も、それはそれでキャラクターとしてはいいかもしれないけど、オヤジばっかりのマンガの中に入ると、男に見えちゃうでしょう？
藤島：なるほど。
鶴田：でも、最近は胸のことばかり言われますね。昔はお尻が好きだろうと言われていたんですが。実際、お尻はこだわって描いていた時期がありますけれど。

初めて描くやり方だから やってないことを全部やりたい

藤島：今回の『アベノ橋』は、まだ2回読んだだけですけど、鶴田さんが楽しんで描いていらっしゃる感じがするんですが。
鶴田：そうですね、今は。でも、最初に企画を聞いたときは、とっつきにくかったんですよ。何描いていいのかわからなくて。世界観とキャラクターが同じで、違う話を作るというのが、逆に難しい。どうすればいいんだろうって。
藤島：あのお話はガイナックス原作で、アニメ化が決まっているメディアミックスの作品ですが、何がどこまで決まっているんですか。とりあえず世界観設定とキャラクター設定はあるわけですよね。あとは？
鶴田：あとは勝手にしろと言われてます（笑）。一応、アニメのシナリオはあるので、見せてはもらっていますけど。「アニメはこういう風にやりますけど、そちらはどうします？」みたいな。だからお話は自由に、僕の好きに作らせてもらってます。でも、タイトルは変えちゃダメと言われました。
藤島：そりゃダメでしょう（笑）。「マガジンZ」でも『アベノ橋』（マンガ：出口竜正　脚本：あかほりさとる）が始まって、こちらは違う方が描かれてますけど、お話が全然違うので驚いたんですよ。
鶴田：『アベノ橋』は僕がキャラクターデザインをやったので、マンガを描くことになるだろうなと、それは覚悟していたんですよ。でも、ちゃんと描ける自信がなかったので……。コミックスになるのも時間がかかるだろうし、アニメに準じた内容のマンガを描いてほしいという要求もありましたから、じゃあ、ということでふたつに分けて、もう

鶴田謙二教養画集「MADE IN CHINA」より　© 鶴田謙二 © GAINAX

鶴田謙二教養画集「MADE IN CHINA」より　© 鶴田謙二 © GAINAX

WANT TO HAVE A LONG TALK WITH YOU

描き直したらもっといいモノが描けると信じて……●藤島康介

ひとつは「マガジンZ」で出口竜正さんに頼むことにしたんです。でも、今や立場はすっかり逆転して、どっちかというと僕のマンガのほうがつけたしという感じですね。いつ終わっても終わらなくてもいいやという気持ちで、気楽にやっています。
藤島：怖いこと言ってるなあ……。でも、試みとしてはおもしろいですよね。メディアミックス展開どころの話じゃない。いや、今後、どんどんマンガが増えるのかと思って、ちょっと期待しちゃってたんですけど。学年誌における『ドラえもん』みたいに、「モーニング」だろうが「イブニング」だろうが、それどころか「なかよし」にまで載っちゃうんですよ。
鶴田：それ、いいですねえ。2分の1よりも3分の1のほうが、3分の1より4分の1のほうが責任はちょっと楽になるし。
藤島：そんな責任逃れみたいな(笑)。ところで、『アベノ橋』はキャラクターが描きやすそうな感じがしますね。
鶴田：描くのが早いのは、あのキャラクターのおかげだという気がしているんですよ。
藤島：キャラクターが立ってますよね。だからお話を考えるのも楽しいんだろうな……と思いながら読んでます。
鶴田：ああいうマンガの描き方は初めてですからね。どうせ初めてなら、今までやってないことを全部やろうと思ってるんです。ものすごいヒキで終わったのに、次回は何事もなかったかのように始まるとか。とりあえず、絶対にあるみは一度、成長させてやろうと狙ってます。
藤島：お気に入りのキャラクターとか、いらっしゃるんですか。
鶴田：サッシのお姉さんだろうと言われたことがあるんですけど、そうでもないんです。ただウケたというだけで。ほんとうは別のキャラクターが用意されていたんですよ。ただ、「アニメ大好き女の子にしよう」ってことだったから、その本命キャラの脇に綾波みたいな頭の子を描いておいたら、そっちにしようということになっちゃって(笑)。
藤島：綾波みたいな頭をした子だと思っていたら、ほんとうにそうだったんですね。
鶴田：髪の毛、ちゃんと同じに、と言ってあります(笑)。だから、アレが重要なキャラクターであるはずがないんです。そんな経緯で生まれたんですから。
藤島：どうするんです、アニメで重要なキャラクターになっちゃったら。
鶴田：僕のマンガではそうじゃないから、いいんです。
藤島：ガイナックスだからこそ、できることですよね。
鶴田：あそこ、そういうの好きですしね。ムネムネの発注も「メガネをかけたチャイナさん」だったんですよ(笑)。

捨てられるタイプか
捨てられないタイプか

藤島：鶴田さんのマンガで私がいちばん好きなのはレイアウトなんです。構図がいちいち、いいところに落ち着いているというか。見ていて、いい絵が多いんですよね。
鶴田：そうですか？　自分では全然そんなこと感じないんですけど……。
藤島：狭いところにもちゃんと奥行き感とかあって。あと、背景が多いから、すごく臨場感があるんですよね。建物の木の感じとかも、けっこう好きなんです。風雨にさらされている雰囲気とか、しなっている感じがよく出ていてますよね。
鶴田：うーん、自分ではあまりうまく描けてないと思っているんですけど。頭の中のイメージが出し切れてなくて、紙の上でコネている感じ。描きたいと思った絵がそのまま描けないから、できた絵に周りを合わせていく、という……。たとえば、人間の顔を描いたときにいい顔が描けたとしますよね。それは偶然描けたものなので、僕、消せないんですよ。だから、その絵に合わせてほかを変えていくんです。極端な話、足がうまく描けたら、足だけ残して、あとは消して描き直してしまう。
藤島：私はそういうことができないので、全部消してしまいます。「ダメダメ、こんなコネてたらおかしくなるだけだ」って丸めてポイと。
鶴田：逆に僕は捨てられないんですよ。最終的に消すことになってもね(笑)。
藤島：私も一応、あがいてみたりもしますけどね。でも、だいたいダメなときはダメですね。勢いがないと、やっぱり。
鶴田：「違う」と思ったときに、自分に嘘をつかないで捨てられるというのもだいじなことですよね。以前、ガイナックスで仕事をしていたときに、僕が自分でゴミ箱に捨てた絵を拾った人がいて、あとで見せてもらったんですね。一見したときは、なんで自分がその絵をボツにしたのかわからなかったんですよ。でも、じっと見るとやっぱりダメだなと思うんです。どうもかみ合ってないという感じがする。
藤島：そうそう。感覚的なものなんですよね。一度、私、カラー原稿を仕上げてからそうなっちゃったことがあって、2枚描いたことがあります。下絵は大丈夫だったんですけど、色塗りに入ったら気に入らなくなっちゃったんですね。何とかなるかと思ってそのまま塗って、仕上げはしたんですけど、どうにも我慢ならなくて。そもそも、ほんとうにコレを描きたかったんだっけとか思い始めたら、もうダメでした(笑)。描き直したらもっといいモノが描けると信じているから、できることですけどね。
鶴田：やり直して、結果、悪くなることってあまりないですからね。だいたい僕は構図ですべてが決まるので、塗りに入ったときに「これはダメだ」と思ったら、絵も全部描きかえないとダメなんですよ。もっとも、塗りに入るまでもなく、ダメなときは一発でわかりますよね。

前の絵は気にせず
そのとき描きたい絵を描く

鶴田：藤島さんは、昔と比べて絵がずいぶん激しく変わられましたね。この変わり方はふつうじゃない感じがするのですが(笑)。
藤島：自分でも、いけないなあと思っているんですけれど。
鶴田：自分に厳しい人かなと、そういう印象があります。
藤島：もしかしたら、逆にゆるいのかもしれない。あまりにも昔の絵にこだわらなさすぎるというか。だって、前の絵なんか全然見ないで描いてますもん。
鶴田：あるいは、自分に正直な人なのか。マンガのストーリーよりも、絵にハッキリと性格が出ているという感じがしますよね。そのへんがすごく興味深いです。
藤島：たしかに、これだけ絵が変わる人はそういないかもしれませんね。
鶴田：特にデビュー前……同人誌を描かれているころから知っているので、その落差が(笑)。頻繁に会うことはないし、あまり話をするわけでもないんですけど、デビュー前を知っているせいか、身近な感じがしています。
藤島：そう言われると、うれしいですね。
鶴田：ほぼ同じキャリアで……マンガの量は大幅に違いますけど(笑)。
藤島：17、8年くらい前ですから、ほんとうに昔ですよね。あのころと比べると、たしかに絵柄は変わってるなあ。自分でも「いいかげんにしろ」と言いたくなるくらい変わってます。そのとき自分が描きたい絵を描いてるから、どんどん変わっていっちゃうんですよ。
鶴田：いや、でもそれはたいせつなことですよね。僕は、自分の絵は、素の部分があやふやだなあと思っているんですけど、もしかしたら藤島さんも同じタイプなのかもしれないですね。でも藤島さんの場合は、ディテールを追加していくじゃないですか。キャラクターに特徴的なパーツを置いていく。僕はそれをしないから、みんな同じキャラクターになっちゃう(笑)。

鶴田謙二教養画集「MADE IN CHINA」より　© 鶴田謙二　© GAINAX

鶴田謙二教養画集「MADE IN CHINA」より　© 鶴田謙二　© GAINAX

WANT TO HAVE A LONG TALK WITH YOU

おばさんって、描くの楽しいですね ●鶴田謙二

藤島：キャラクターの描き分けって、悩むところなんです。ゲームの仕事をやってると、数が多いからたいへんで。

鶴田：女の子ばかりだから、たいへんそうですね。年齢がばらついていれば、まだいいんでしょうけど。僕、今までにおばさんやおばあさんをあまり描いてなかったんですよ。でも、アニメの設定上そういうキャラクターも必要になって、サッシのおばあさんとかお母さんとか描いたんですけど、おばさんって、描くの楽しいですね（笑）。

藤島：「おばさん」という生物として見ると、楽しいですね。

鶴田：「こういう人が自分のお母さんだったら嫌だ」ってキャラクターを追求していくのが、すごく楽しかったんです。

藤島：言ってみれば、おばさんモンスターを描くようなものですよね。私はおばさんを描くのは苦手なんですが、そういうキャラクターだったら楽しいかもしれない。

鶴田：実は、じじいも描くのは好きなんです。じじいって、完成されたキャラクターじゃないですか。人生経験も豊かだし。

藤島：造形的に描きやすいというのも、あるんじゃないでしょうか。

鶴田：しわをつけると、立体を刻みやすいんですよね。

藤島：あと、骨格がハッキリ出ている状態になっているから、立体感を出しやすいんですよ。……とか言いながら、私はじじいを描くのも苦手なんですけど（笑）。

散らかった背景を描く
そのコツはリズム感

藤島：さっきも言いましたけど、鶴田さんの絵は奥行きがあるというか、生活感がありますね。いちばん好きなのは散らかし方なんです。散らかすのって、意外に難しいでしょう。

鶴田：マンガって、一個一個をきちんと描いちゃうと、雑然とした感じがなくなっちゃうんですよね。僕の場合は、モノの形にはこだわらずに適当に描くけど、雑然とした雰囲気はだいじにしているんです。本が本の形をしていなくても、本に見えればいい。隣にあるモノとの距離感がだいじなのであって、本の形そのものは、多少パースが狂っていてもいいんです。

藤島：散らかしに慣れてない人って、ただ漫然とモノを置いてしまうんですよね。自分で散らかしたことがないんじゃないのかな。

鶴田：そういう人っているんでしょうか、世の中に。暮らしていれば、自然に散らかってしまうものなのに（笑）。

藤島：何で散らかるか考えてないんですよ。散らかっているという事実しか考えてないから、そうなっちゃうんです。何で散らかるかというと、片づけるのが面倒くさくて、そのへんに置くからじゃないですか。要するに、手の届く範囲から散らかっていくんですよ。手の届くところの散らかりが臨界を越えてはじめて、手の届かないところも散らかっていく。そういうことを考えないと、等距離にモノが置いてあるような散らかり方になってしまう。

鶴田：空と雲の対比と同じですよね。ぐちゃぐちゃのところと、そうでないところと。

藤島：リズム感がないとダメですよね。実際に散らかしても、リズム感出ますから、絶対に。

鶴田：人間が立っているところだけは、きれいになってる、とか。

藤島：散らかしつつも片づけようという意識が働くから、1か所に固めるんですよね。その固まった場所がいくつもできてくると散らかる。

鶴田：大都市の高層ビル群みたいなものですよね。道路が汚いのはビルのせいなんだけど、そうは見えないじゃないですか。汚いのは下だけど、原因は上にある。見ているだけでは気がつかないことですが、マンガに描くときはそこまで考えて描かないと、リアルにはならない。

藤島：そういう、散らかりとか生活感がうまい人って好きなんですよね。だから、ガイナックスの作品もわりと好き。

鶴田：あそこも散らかってますからね（笑）。

藤島：そういった点で、鶴田さんはすごくガイナックス向きな気がするんですよ。非常にしっくりくる組み合わせだなと思いました。

鶴田：3話目を見たら、ちょっと気が変わるかもしれない（笑）。

藤島：そんなことはないですけど……そんなにスゴイんですか？

鶴田：描く前に決まっていた仮タイトルが、「突撃！　隣の晩ご飯」だったんですよ。晩ご飯が出てこなかったので、変えざるを得なかったんですけど。

藤島：それはそれでアリだったかもしれませんね。「晩ご飯はいつ出てくるんだ」と思わせておいて、終わってしまうという（笑）。いつか晩ご飯が出てくる回に使ったらいかがですか。

鶴田：そのときまで、あの大阪人情ものの展開が続いているかなあ。

藤島：違うものになっちゃうんですね。それはありえるかも（笑）。あれ、でも鶴田さん、大阪出身じゃありませんよね。方言とか、どうしていらっしゃるんですか？

鶴田：大阪出身の方にチェックしていただいてます。やっぱり、ネイティブの人にはかないませんからね。

藤島：今後も、大阪人情もののノリは変わってほしくないなあ。

鶴田：時間くっちゃうんですよね、人情ものは。3話なんて30分くらいの話ですから。今後は、もうちょっとペースアップしていきたいなと思っています。

藤島：人情ものが続くにせよ、違うものに変わるにせよ、楽しみに待っています。

© GAINAX／アベノ橋製作委員会　イラスト：鶴田謙二

鶴田謙二教養画集「MADE IN CHINA」より　© 鶴田謙二 © GAINAX

look into the future

WANT TO HAVE A LONG TALK WITH YOU

●PALETTA第1号発売記念 クリエイタースペシャル対談Part2

いのまたむつみ×みつみ美里

「むつみ」と「みつみ」、名前に隠されたその秘密

実は、みつみ美里氏が絵を描き始めたきっかけは、いのまた氏なのだとか。
そこで今回は、みつみ氏が憧れのいのまた氏とご対面!
長年の想い(!?)を告白しつつ、キャラクターデザインという仕事について、
存分に語り合っていただいた。

PROFILE
●いのまたむつみ
Mutsumi Inomata
12月23日生まれ。血液型O型。
キャラクターデザイナー&イラストレーター
『幻夢戦記レダ』『ウインダリア』『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』『テイルズ オブ デスティニー』など数多くの作品のキャラクターデザインを手がけている。最近は、寝るのが楽しくてしかたない。好きな食べ物は納豆。

PROFILE
●みつみ美里
Misato Mitsumi
11月16日生まれ。血液型A型。
キャラクターデザイナー
『こみっくパーティー』のキャラクターデザインを担当。最近は、インターネットで誰かのおもしろい日記を読むのが日課。好きな食物はカレー。

『幻夢戦記レダ』 ©1985 東宝

いのまた氏のサイン会に花束持って駆けつけたみつみ氏

――みつみさんは、いのまたさんのイラストを見て、絵を描き始めたそうですね?

みつみ:はい。本屋さんで『宇宙皇子』の小説の表紙を見たのが最初だと思います。当時、私は中学生でしたけれど、塾の友だちがいのまたさんのファンだったんですね。その子がいのまたさんの模写をやっていたので、私も模写しようと思い、まさにそこから、絵を描き始めました! そのあとで『幻夢戦記レダ』のレコードジャケットなどを見て、いのまたさんの作品を買い始めたんです。だからもう、今日はただのファンなんです~。

いのまた:そ、そうなんですか。よろしくお願いします(笑)。

みつみ:当時、女の子がすごくかわいく描いてある絵って少なかったんです。でも、いのまたさんが描いていらっしゃった絵は、女の子がすごくかわいくて、しかもエッチっぽい(笑)。ああ、すごいなあと思って。

いのまた:アニメを描く方って、当時は男の人が圧倒的に多かったんです。で、男の人が描く絵は、少年マンガがベースにあるのでゴツイじゃないですか、女の子から見ると。

みつみ:そうそう。そんな中で、いのまたさんの絵は線が柔らかくて女の子の体がかわいかったので、センセーショナルな感じがしました。

――模写してみてどうでした?

みつみ:いや、もう全然。実はまだその絵を取ってあるんですが「似てないや、全然」て感じです。でも、自分で描いたものって、捨てられないですね。

いのまた:捨てられないですよね。

みつみ:いつかきっと、恥ずかしい思いをしながら見返す日が来るんだろうなあと。その日を夢見て、取ってあるんですけれど(笑)。

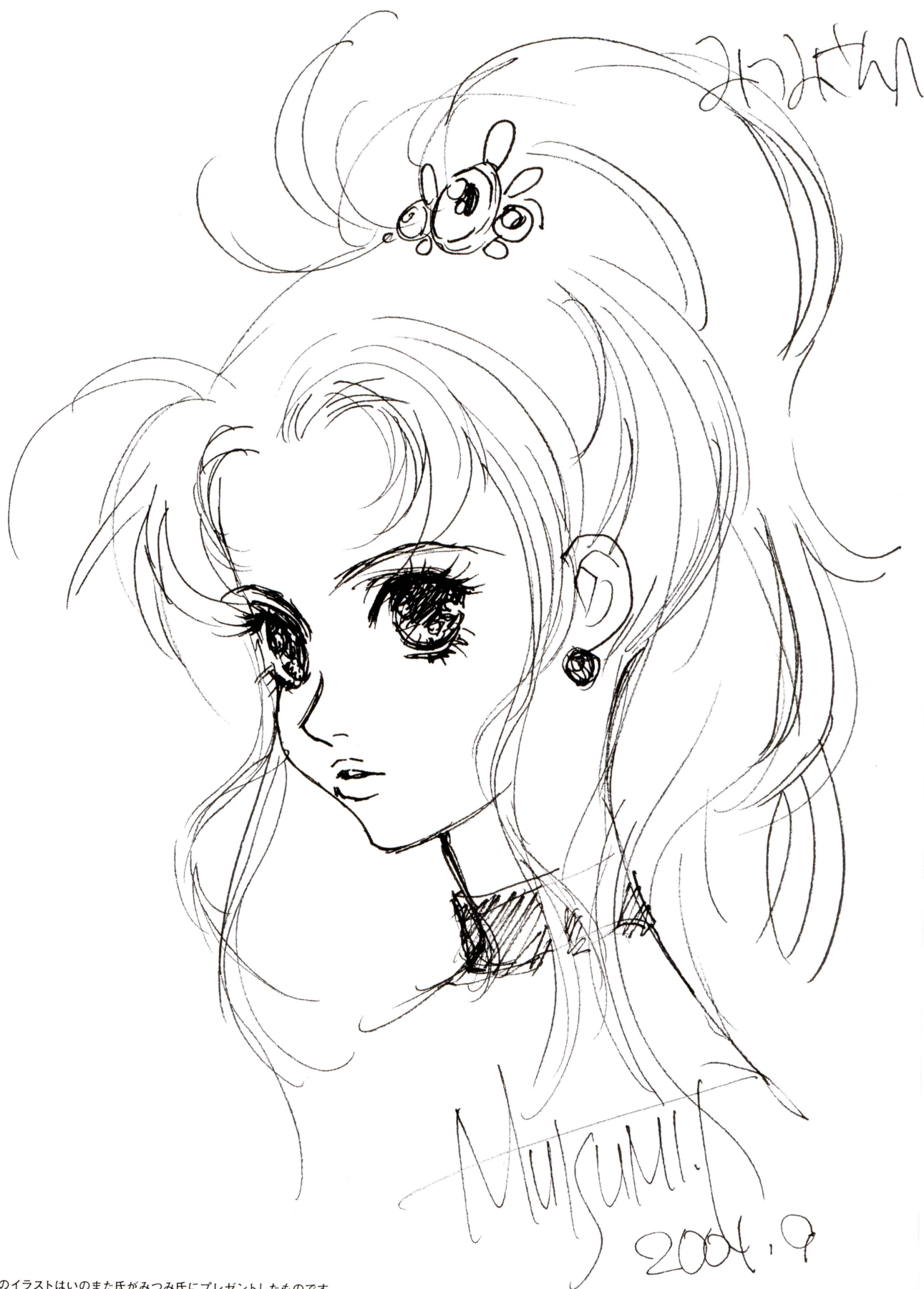
いのまた:私も昔のスケッチブックとか、やたら取ってある。「いらないや、捨てよう」と思うんだけれど、見るとなつかしい気がして捨てられなくて。たまる一方ですね。

みつみ:そうなんです。せめてもうちょっとうまくなったところから取っとけよ、と思うんですけど。小学生レベルの絵から取ってあったりしてね。いつか見返すことがあるのかなあ?

いのまた:そういうのって、何だか微笑ましい気がします……。

(ここで編集部、いのまた氏にみつみ氏の『こみっくパーティー』の絵をお見せする。)

TO MISATO MITSUMI

Illustration MUTSUMI INOMATA

●このイラストはいのまた氏がみつみ氏にプレゼントしたものです

WANT TO HAVE A LONG TALK WITH YOU

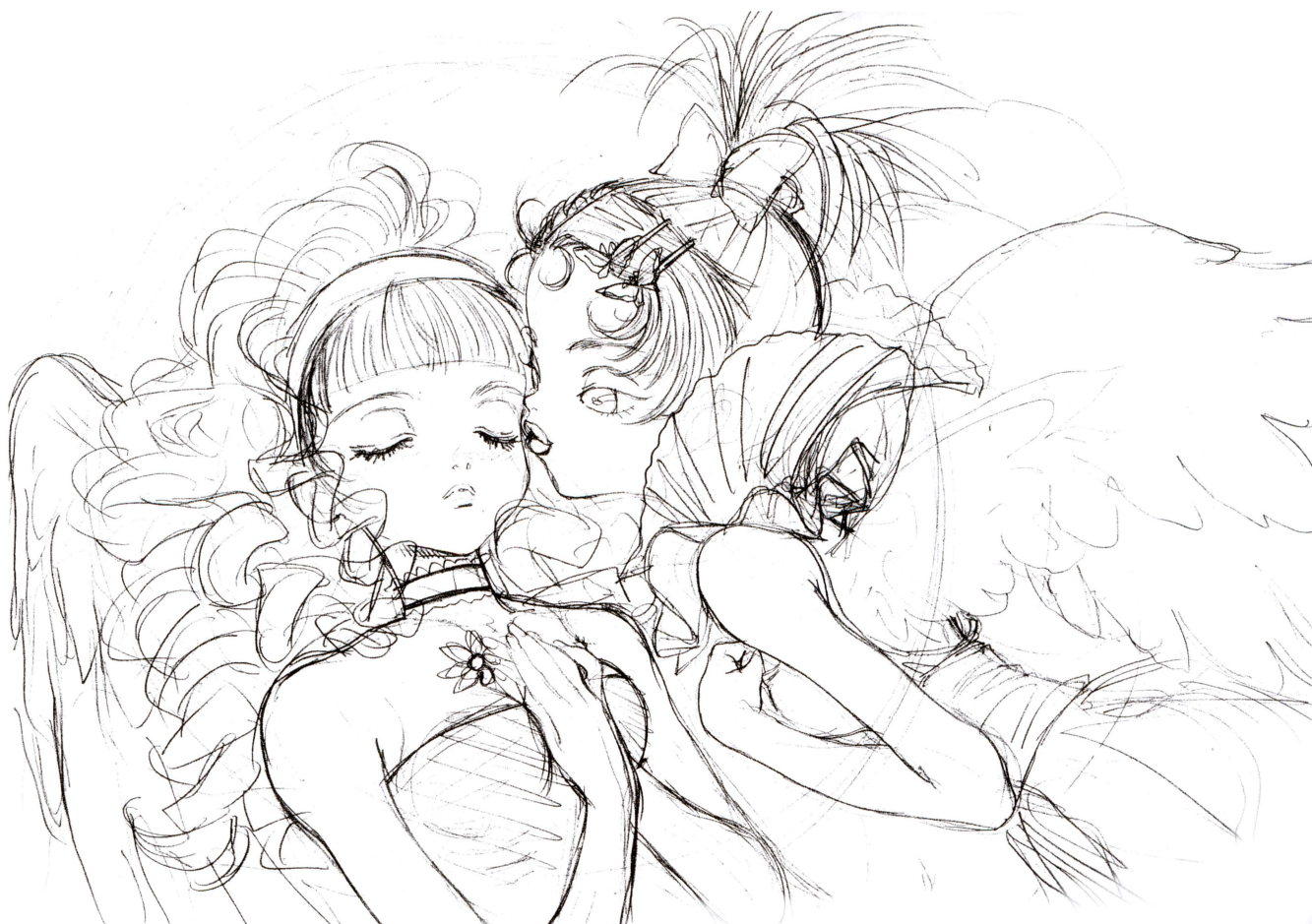
実は濃い系のイラストが好きなんですよ ●いのまたむつみ

みつみ：お恥ずかしい。助けて〜！　全然うまくないし、まだまだ精進している途中なんです。いのまたさん、実は私、サイン会に行っているんですよ（と、話題転換）。
いのまた：え、そうなんですか？
みつみ：『月の声・星の夢』。あのイラスト集が出たときに、高田明美さんと原画展をなさったでしょう。そのときに行ったんです。サインしていただいて、花束をお渡しして、握手もしていただいて……。うれしかったです。
いのまた：そうですか。ありがとうございます。花束をくれる人は少ないんです（笑）。華麗なマンガ家さんとかだと、百合や蘭の花束をもらったりするじゃないですか。私は、よくてうなぎパイ。「なんじゃ〜、これ？」って。
みつみ：うなぎパイですか（笑）？
――いのまたさん、みつみさんのイラストをごらんになって、いかがですか？（話題を戻す。）
いのまた：ええ。かわいい！　描くときって、やっぱり立体になるところまで考えながら描くんですか？
みつみ：それは、全然考えてないですね。最近は、考えなくちゃいけないなと思うんですけれど、それを描いたときは全然。広告で絵になったときに、派手か派手じゃないかは考えましたけれど。
いのまた：そうですね。ポスターになったときの効果とかは、先に考えますよね。（ページをめくって）あ、こういうラフもきれいですね。
みつみ：ラフは恥ずかしい〜。ちょ、ちょろく描きました。あ、ちょっといいですか？（みつみ氏、一瞬席をはずし、1冊のイラスト集を持ってくる。）これ、私が個人的に作ったものなんです。自分で勝手に。
いのまた：かわいいですね。すごくりっぱな本じゃないですか（と、イラスト集に見入る）。

とにかく絵を描くのが好き 想いはふたりとも同じ

――いのまたさんは子どものころから絵を習っていて、動物系をよく描いていらしたそうですが、みつみさんも習っていらしたんですか？
みつみ：いや、全然習っていないです。高校の部活でやっていたくらいかな。油絵を描いていたんです。それくらいです、ちゃんと先生がいて「こうだよ、ああだよ」と言われてまじめに描いたのは。あとはもうメッチャ自己流。
いのまた：でも、「好きこそものの上手なれ」って言うし。
みつみ：「好き」だけでずっと描いていた。
いのまた：楽しいよね、でも。
みつみ：ええ。原画家さんの中には、そのうち「絵は描かなくていいや」と統括のほうに行ったりする方もいるけれど、「え、なんで？」と思ったりして。私は、できることなら一生絵を描いていたいなあと思うんです。
いのまた：私もそうなんですよ。アニメをやっていると、絵の部署にいても、だんだん演出とか、絵自体を描くのではないほうに行く人も多いんです。でも私は、やっぱり描いているほうがいいから……。
みつみ：だから、イラストレーターでいる？
いのまた：そうですね。
――ところで、子どものころは、どんなアニメやイラストがお好きだったんですか。
いのまた：私は古いからジェネレーションギャップがあるかも（笑）。子どものころ好きだったのは、東映のいわゆる子ども長編映画みたいなやつで。『どうぶつたから島』とか『わんわん忠臣蔵』とか……ケダモノが出てくる（笑）、そういう感じのものが好きだったんです。
みつみ：私は、ふつうにおうちでテレビアニメを見ている子でした。『銀河鉄道999』とか『ガンダム』とか。特に思い入れとかはなくて、ふつうに好きで見ていたんです。
いのまた：そういう感じですよね。特に「これだ、これだ」というんじゃないけれど、なんとなくふつうに見ていたという。
――では、お好きなイラストレーターは？
いのまた：私は、濃い系が好きなんですよ。生頼範義さんとか寺田克也さんとか、そういう感じの方ですね。
みつみ：すごくうまいですよね。
いのまた：自分もそんな絵が描けたらいいなと思うんですが、「まあ、これは描けない、しょうがない」っていう感じなんですけれど。
みつみ：私は、そういう超イラストレーターっていうのだったら、末弥純さんが好きですね。あの世界観がすごく好きなので。
いのまた：きれいだよねえ。
みつみ：際限もなく何でも見て、「これうまい、これほしい」と見ちゃうし買っちゃうし。特定のものじゃなくて、いろんな作品に対してそう思ったりしますね。「みんなうまいな、こうなりたいな」と思って見ているんです。

絵に値段をつけられた高校時代 衝撃のそのお値段は？

――学生時代、おふたりとも絵のサークルにいらしたわけですが、そのころの思い出は？
みつみ：高校時代に私が所属していたのは、美術部とマンガ研究会。美術部では油絵を描いて、漫研ではカラーイラストを描くという感じでした。当時は透明水彩絵の具で描いていたなあ。なつかしい……。
いのまた：イラストを描いていたのね。
みつみ：そうです。で、絵の値段を決めるサークルだったんですよ。絵はがきサイズで、毎月5枚は作品を出さないといけない決まりがあって。絵を提出すると、それを先輩が30円、40円、50円の箱に振りわけるんです。なんだか通信簿で3か4か5、みたいな感じでしたね。
いのまた：あはは。でもそうやって、どうするの？　お互いに買ったりするの？
みつみ：文化祭のとき、その値段で売るんですよ。文化祭用にためておいて何百枚も売るんですけれど、「なんでこれが30円なの」って。勝手に評価をされる、しかも先輩に。なつかしいけれど、嫌な思い出でもありますね。
いのまた：へえー（感心）。
みつみ：でも、そこでいっぱい描かされたので、カラーイラストはけっこう練習できたのかなあ。今も、どちらかというとモノクロよりカラーが得意なのは、そのせいかなと思います。
いのまた：おもしろいですよね、色を塗るのは。
みつみ：ええ。色を塗るのは大好きだったんです。今はCGだから、けっこう失敗してもOKなんですけれど、当時は失敗したら「あああ〜、もう直らない」って。
いのまた：そう。それで「う〜ん、どうしよう」とよく考えこんでみたりしたけれど。
みつみ：最近は、もう塗りながら考えられるからいいんです。けれど、当時は……。
いのまた：「とりあえず塗っとこう。あとで考えればいいや」って。
みつみ：そうそう。で、結果「ヤバイ」ってなったりしてね。いのまたさんの部活は、どんな風でしたか？
いのまた：私はサボってばかりだったので、そういうゆかいな出来事はなかったような……。そんなに華々しく活動する部じゃなかったんですよ。地味に石膏デッサンをしているだけとか。そんな感じでしたね。
みつみ：美術部は私もそうでした。地味にデッサンして、引き続き、油絵をただずっと塗って終了。「時間になったよ」みたいな。
いのまた：次に行くと「まだ乾いてないから、来週、またやろう」とかね。
みつみ：今は、油絵みたいなアナログな絵をやらずに、いきなりCGから入る人もいっぱいいるでしょうね。
いのまた：そうですね。でもアナログにはアナログのおもしろさが、やっぱりありますよね。CGだと、塗った人の顔がよく見えない感じがするけれど、アナログの絵は塗った人の顔が見えるような気がして。アナログな絵を見るのは大好きなんですよ。
みつみ：ええ。アナログのほうが迫力があるなあ

いのまたさんが描く女の子のラインがエッチっぽくて好きです ●みつみ美里

と思います。大きい絵になればなるほど。
いのまた：今では、パソコンがないとお仕事ができなかったりするけれど、ね。
みつみ：そうそう。
──おふたりともMacユーザーですね。
みつみ：はい。でも私、会社ではWindowsなんです。家ではMac。両方ないと、生きていけない（笑）。
いのまた：私は全部Mac。Macが増えていくばかりで、困っちゃうんですよ。
みつみ：いっぱいあると何かと便利ですよね。私はいつも2台で、こっちでこれやりつつ、あっちであれをやってって（笑）。
いのまた：私もそんな感じ。スタンドアローンで、用途別になっていてね。家中の、よりによって違う部屋に置いてあって、点々と歩きまわって使うんです。
みつみ：私はひと部屋にパソコン2台です。「なんで2台必要なの？」なんて言われるけれど。こっちで絵を描いて、こっちはゲーム用、みたいな感じです。Macは絵を描くツールしか入ってないので、それ専用になっています。
いのまた：私もそうですね。絵を描く専用とか、フィルターをかける専用とか、スキャナー用とか、CD-ROMを焼く用とか……。
みつみ：私も、プリントアウトするときはWinでプリントアウトさせておいて、MacでCGを描いてっていう風です。
いのまた：ふと忘れていて「そうだ、できてるかな」と見に行くと、CD-ROMが固まっていたりしてね。プリントアウトしていたと思ったら、「紙づまりです」（笑）。

「ここはムッチリしてたほうがうれしいよ」そんな気分からキャラが生まれる

──キャラクターをデザインするときは、まずどういうところから入るのですか？
いのまた：まず全体のイメージです。キャラクターの性格から、何となく顔が見えてくるような感じです。抽象的ですけれど。そしてイメージがモヤモヤとできてきてから紙に描くんです。服や部品は、いちばん最後に修正し直しますね。何に使うキャラなのかで、けっこうハウツーを変えたり。着替えの問題もありますし。
みつみ：私も同じような感じです。やっぱり性格がいちばん重要で、性格が見える絵を描きたいと思っています。それに伴って、髪の長さなどもいっしょに決まってくるんですけれど。
　私の場合、たいていゲームのキャラクターデザインなので、シナリオライターさんがいるから、ふたりで「こういうイメージなんだけど」「ちょっとイメージ違う」と詰めていきます。最後のほうは、見栄えで服を決めます。
いのまた：ほかのキャラクターと見分けがつかないから、部品を変えようとか。
みつみ：あはは。
いのまた：画面になると、あまり質感の違いなどは出せないから。部品はどうしても信号的な役割があるので、「わかりやすいパーツがついていないといけない」って、ありますよね。
みつみ：ええ。藤島康介さんが以前おっしゃっていたけれど「シルエットになったときでもキャラがわかるような、なにか」って。こんなモノをつけているヤツは今までいなかった、みたいな個性的なものをつけたいなあと。
いのまた：そう。それに絵だけの場合と違って、キャラクターデザインだと、そのあといろんな人が描くわけじゃないですか。やっぱり共有の信号があったほうがわかりやすいですよね。
みつみ：私の場合、デザインしたら基本的に最後まで本人が描くようになっているので、そこまでは考えなくてもいいんですけれど……。自分の中からなるべく新しいものを、描いたことのないものを描こう、という風にがんばっています。がんばるだけは（笑）。
──描いていて楽しい部分はどこですか？
いのまた：髪の毛を描いたりするのは好きですね。そういうことってありませんか？
みつみ：髪の毛は楽しいと思います。それに、私は色を塗っているときが楽しいですね。服のシワとか描くのも大好き。
いのまた：そうね。私は「裸を描くのが好きでしょ」なんて言われますが、厳密にいうと肌色を塗るのが好きなんです。いっぱい服を着ていると、あんまり塗るところがないじゃないですか。だから裸ならいいなあと思うんです。
──女の子のプロポーションを決めていくときのポイントは？
みつみ：あまり考えないけれど……性格と年齢に合わせてって感じでしょうか。
いのまた：そうですね。アニメとかゲームなんかのときは、けっこう頭身を高めに作ることが多いですね。でも頭は大きい。手や足の動く部分が大きいほうが、わかりやすいかなって思うので。でもイラストのときは必ずしもそうじゃない。けっこうデブデブしてたりして（笑）。
──おふたりとも、きれいな女体を描かれますが、それはクロッキーなどの勉強の賜物でしょうか？
いのまた：それはあんまり……。
みつみ・いのまた：（ふたり同時に）関係ないですよね。
いのまた：なんか「手足は長いほうがかわいいよ」とか、「こういうところはムチッとなってるほうがうれしいよ」とか。
みつみ：そう。そういうノリですよね。自分でかわいいなあと思う体を描いているだけなので。現実のほうは、グラビア写真とか見ていても「おいおい、このプロポーション、どうよ」とか思ったりするので。あんまり現実は意識していないですね。原点はいのまたさんのお描きになった女体です。
──いのまたさんのイラストの、特にどういうところがお好きなんですか？
みつみ：顔がまず好き。それと、女の子の体がすごく好きです。さっきも言いましたが、男の人が描くゴツイ感じがなくて、特有の太股のラインとか胸のラインとか……エッチっぽくてよかったです（笑）。
いのまた：それを見ていてくれたら、うれしいです。私もそう思って描いていた。手とか首とか、どうしても男の人が描くものってゴツイじゃないですか。「女の子はこんなにゴツくないよ」と思っていて。
みつみ：スレンダーなところも好きですね。女の子が走るシーンとか、よくいのまたさんのアニメではあるんですけれど。そのときの走り方とか、体の震えが……なんかエッチいなあ。
──では、目を描くときのポイントは？
いのまた：目ですか。私の目はデフォルメしちゃってるんで、寄りどころがないっていうか。とても感覚的になっちゃいますね。ノウハウみたいなのは特にないんですよ。イメージする顔があって、その中で目の占めるポイントは大きいので、描くときにピタッとはまればすぐできるワケなんです。でも「なんか、つまんない」と思って、いじいじ直しちゃったりする。
　アナログな絵のときって、下絵をペンに起こすときに少し雰囲気が変わってしまったりするんです。が、CGだと「あとで直せばいいや」と思って（笑）。緊張感がなくていけないなあ。
みつみ：はいはいはい、同じでーす。顔は私もいちばん時間がかかりますね。いつまでも直しちゃうんですよ。ラフを描いたときのかわいいさが、ペンを入れたらなくなるとか、よくあるんです。描いてる人は、みんなそうだと思うんですけれど。ありますよね？
いのまた：ね！
みつみ：なんかイメージが違っちゃって「よし、顔はすげ替えて直そう」とかね（笑）。

たとえ絵のパーツは盗めてもその世界観は盗めない

──キャラクターデザインという仕事については、どう思っていらっしゃいますか？
いのまた：私はおもしろい。全然OKです。描くこと自体が好きなので、おもしろいですね。そのキャラクターが動く世界を想像しながら描く……そういうときが、いちばん楽しいです。『サイバー

QUIET MANNERED LADY

Illustration MUTSUMI INOMATA

頭の中で描いた絵が、そのまま出てくればいいのに ●いのまたむつみ

フォーミュラ』のときも、ラジコンを走らせて気持ちを高めて……。まあ、ひとりで淋しくて、ほかにすることもなかったんですが(笑)。マンガの本で台を作って「ジャンプ台だあ」と、ひとりで盛り上がってましたね。でもモーターがダサいラジコンだから、ガーッと行ってドンと落ちてガラガラガラ……。すごい淋しい気がしました。
みつみ：あはは。いのまたさん、絵に独特の世界観がありますよね。引かれるのはそういうところかなあ。パーツってマネできるんですよ。手のパーツとか、パクろうと思えばパクれるんです、どんな人の絵でも。でもパクっても出せないものは、世界観や雰囲気。そういうマネできない部分が、自分にもあるといいなあと思って、そういうところを意識して描いているんですけれど。そういうのが表現できるまでは、絵を描きたいなあ。
——では、キャラクターデザインをしていて、たいへんだなあと思うのは？
いのまた：やっぱり、なかなか思ったとおりに描けないとき。イメージはあるんだけれど形にならない、みたいな。ハマらないときがたまにあるので、そういうときはいつまでもウジウジしていますね。あとは物理的に眠いとか、腹が減ったとか、泣きたいよ〜とか(笑)。
みつみ：時間がないときは、つらいです。締め切りぎりぎりで、周りが「早く！」っていうとき。うまく描けないときもつらいけれど、それは自分との戦い。人との戦いになると、これはキツいですよ。原画を描いていると、そばで塗る人が待っていて「早くあげろよ。塗れね〜んだよ」という雰囲気が何となく伝わってくる。無言のプレッシャーが……(笑)。
　自分との戦いは「こういう表情」というのが頭の中に明確にあるのに、絵にするとかわいくなかったり、うまく描けなかったりするとき。
いのまた：そう。「頭の中にはこんなにはっきりあるのに、描くと違〜う」って。
みつみ：「こういうのを描きたかったんじゃな〜い！」みたいな。ある人が「自分の考えているスピードで絵が描けるようになりたい」と言っていたけれど、もっともだと思います。考えているのと同じスピードで絵が描けたら、メチャいいのになあ。
いのまた：頭の中でどんどん絵ができて、もう5個くらいできているのに、まだ1個目を描いている。なんか、もどかしいよね。
みつみ：私、けっこう「妄想」で絵を描くんですよ。モヤモヤと妄想のように絵ができるんです。で、妄想で描いた絵と自分で実際に描いた絵とのギャップが激しいと「違う！」と思う。
いのまた：脳で考えたのがそのままビョーンて出てくればいいのにって、思うよね。私も妄想で絵を描いちゃうんですよ。そうするとすぐ1枚できちゃうじゃないですか、妄想だから。それが現実には大きな絵を描かなくちゃいけなくて、「もう頭の中では終わっているのに、立って描くのは辛いよー」って。

みつみ氏のペンネームの秘密がいまここに明かされる！

——これまでの会心の作は？
いのまた：最近だとルフィーが好きですね。あと『テイルズ オブ エターニア』のチャットとか。ああいう感じは好きなんです。でもよく考えたら、チャットは昔描いた『幻夢戦記レダ』のヨニにコンセプトが似ていたのに気づきました。「なんだ、同じことやってたんだ。新しいもの、できないなあ、もやもや……」って。
みつみ：私、会心のキャラクターっていたかなあ。いないっ。まだまだ精進中なので。思い入れがあるのは、やっぱりいちばん大量に描いている瑞希かなあ。
——みつみさんは、いのまたさんがお描きになったもので、特に誰が好きですか？
みつみ：『ウインダリア』の褐色の人、アーナスが、私的にはいちばん好きですね。デザインといいプロポーションといい……。アーナスの模写はいっぱいしました。『宇宙皇子』のカガミもすごく好きです。性格はあんまり好きじゃないんですけれど。まじめすぎて。『ウインダリア』、劇場版を見に行きました。そのとき私は、くじ引きで当たって、ウインダリアグッズをいっぱいもらったんです。わーい！
いのまた：そ、そ、そうですか。
みつみ：実は私のペンネーム、高校のときにつけたんですけれど、いのまたさんのファンだったか

『幻夢戦記レダ』　©1985 東宝

ANIME INFORMATION
In Store Now!
「幻夢戦記レダ」
●DVD
●パイオニアLDC
●5,800 円
●ニューテレシネ・マスター仕様
©1985 東宝

ら「むつみ」をもじって「みつみ」にしたんです。そしてずっと使っていたという……。今、思うと「エヘッ、テレます」って感じなんですけれど。ご本人を目の前にすみません。
いのまた：そうだったんですか。かわいい名前でいいなあ。私はゴツイ名前なんですよ、漢字で書くと特に、ゲッという感じ（笑）。
みつみ：どうして？　かわいいじゃないですか。
いのまた：そんなことないですよ（笑）。
――では、最後にこれから描いてみたいもの、やってみたいことを教えてください。
いのまた：私は今、目の前の仕事に追われてばかりなんですが。大きい絵が描きたいなあとやっぱり思うんです。なかなか時間が取れないんですけれどね。自分の中にあるダークな部分とか、そういうのを描きたいなあと思うんです。ドロドロとネチネチと（笑）。
みつみ：私は、もっとうまくなりたいなあ。今まで描いたことがないような絵を描きたい。どちらかというと仕事で現代ものが多いので、ファンタジーなどを描いてみたいですね。
いのまた：今日はお会いできてよかった。
みつみ：私はファンなので、先生にお会いできて光栄です。絵を描いているもの同士、どんな風に描いているのかなとも思ったのですが。
いのまた：「やっぱり同じだなあ」と思って、安心しました？
みつみ：はい。そうですね（笑）。

『ウィンダリア』　©ビクターエンタテインメント

憧れだった、いのまた氏を前にみつみ氏（写真手前）は少々緊張気味の様子。
―9月某日、アクアプラス東京支社にて

●このイラストは、みつみ氏がいのまた氏にプレゼントしたものです

●Memories Off 2nd

NOT MIRACLE
奇跡の起きない世界

切なくリアルな恋愛を描いて好評を博した『メモリーズオフ』。
その仕掛け人、プロデューサー市川和弘氏と
ディレクター柴田太郎氏を直撃。

プロデューサー●市川和弘／ディレクター●柴田太郎インタビュー

GAME INFORMATION
In Store Now!
「Memories Off 2nd」
●プレイステーション／ドリームキャスト
●キッド
●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●1人プレイ

PROFILE

●市川和弘
Kazuhiro Ichikawa
(株)キッド制作部長。
代表作は『PEPSIMAN』『infinity』(いずれもPS)、『Never7』(DC)他。

●柴田太郎
Tarou Shibata
(株)キッド制作部。
『Memories off』関連タイトルすべてのディレクションを担当。

『2』を作る以上、ヒロインは新キャラクターしかなかった

——前作から『～2nd』の企画が開始されるまでの流れを教えていただけますか。
市川：前作が終わって、半年か……いや、1年くらいかな。『2』の話が出たのは。
柴田：正直、特に『2』というものにこだわってはいなかったんですが、テイストを残したゲームを作ってみたいなという気持ちがありまして……。

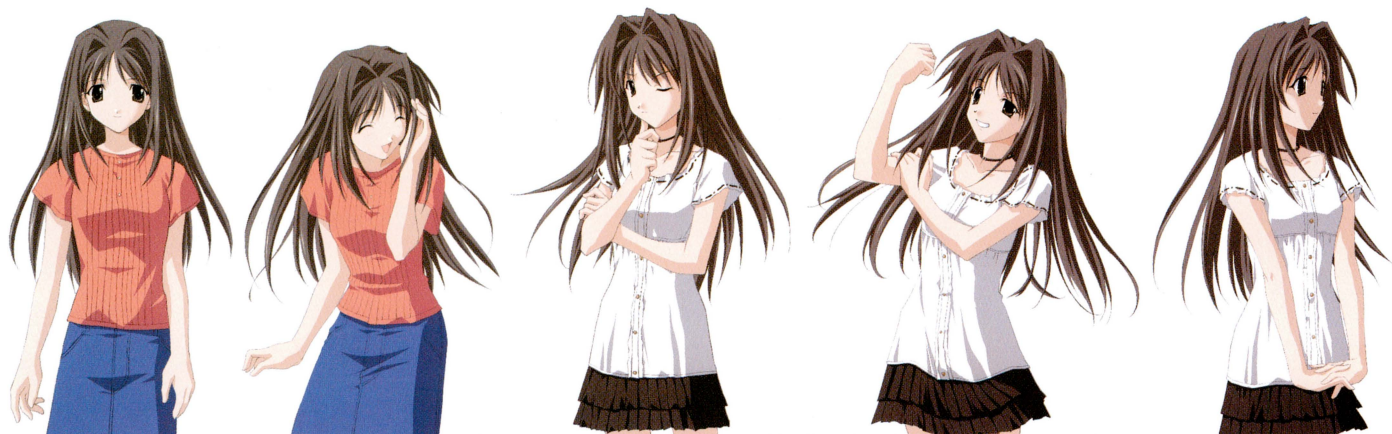
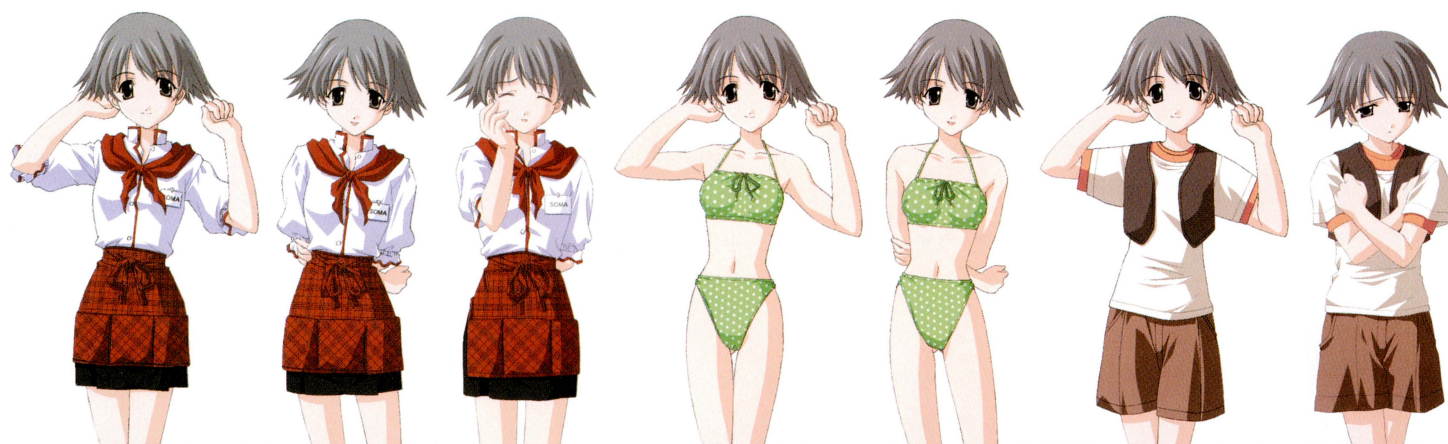
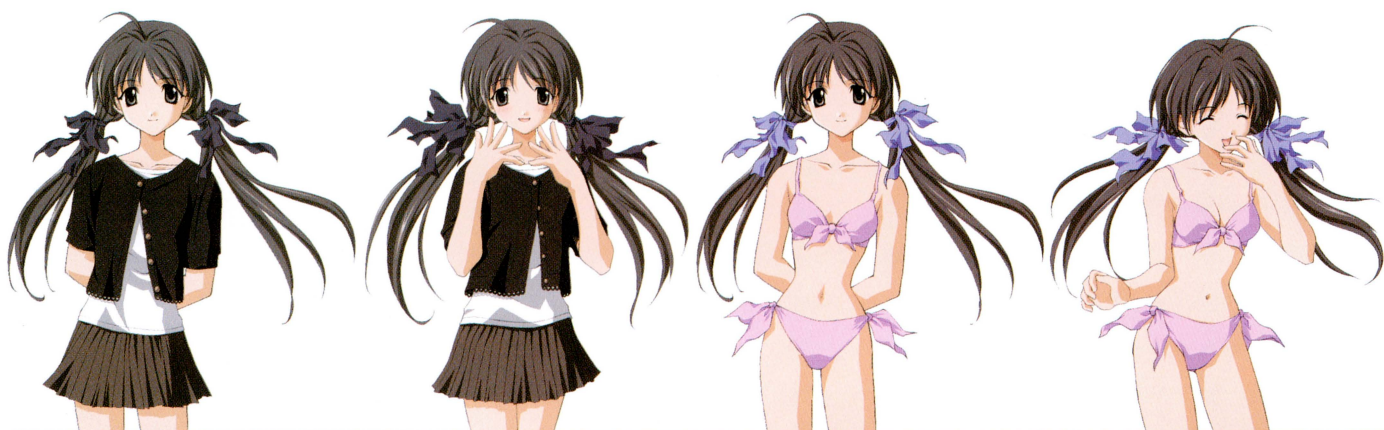
市川：せっかく『前作』が売れたんだから、『2』を作りましょうという、会社経営的な話もあって(笑)。
柴田：その間に『インフィニティ』や『夢のつばさ』や『てんたま』など、違うゲームは作ってきましたけど、『メモリーズオフ』と同じ世界観のゲームをと、ユーザーさんが望んでいる部分もありましたから。
――同じ世界観を……とのことですが、キャラクターは一新されましたね。
市川：恋愛物ですから、ひとつのゲームで物語が完結しているじゃないですか。なのに、同じヒロインがまた新しい恋をするというのには抵抗があったんです。「続編を作るから、前のストーリーはなかったことにしてね」というのは、ユーザーさんに対してあまりに不実なんじゃないかと。前作のヒロインたちがほんの少し、脇役で出てくる程度なら許されても、メインのヒロインにはなりえないだろうという判断で、新キャラクターを起こしました。
――ユーザーが、ヒロインが浮気してるようなイメージを持ってしまうということですか。
柴田：そうです。こちらとしても、やっぱり『2』と銘打つなら、前のキャラを出すにしろ出さないにしろ、キャラクターをほとんど入れ替えたいなという思いはありましたね。前のキャラをメインにしてしまったら、それは『2』というよりリメイクだと思うので。
――今回は、季節も秋から夏へと変わりましたね。
市川：本当は秋から冬の方が切ない話が作れるん

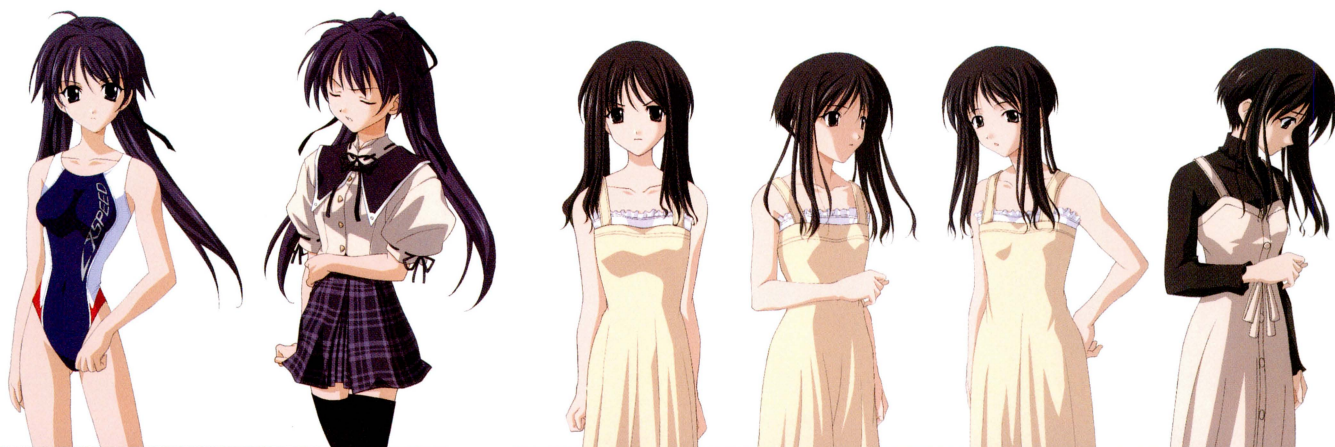
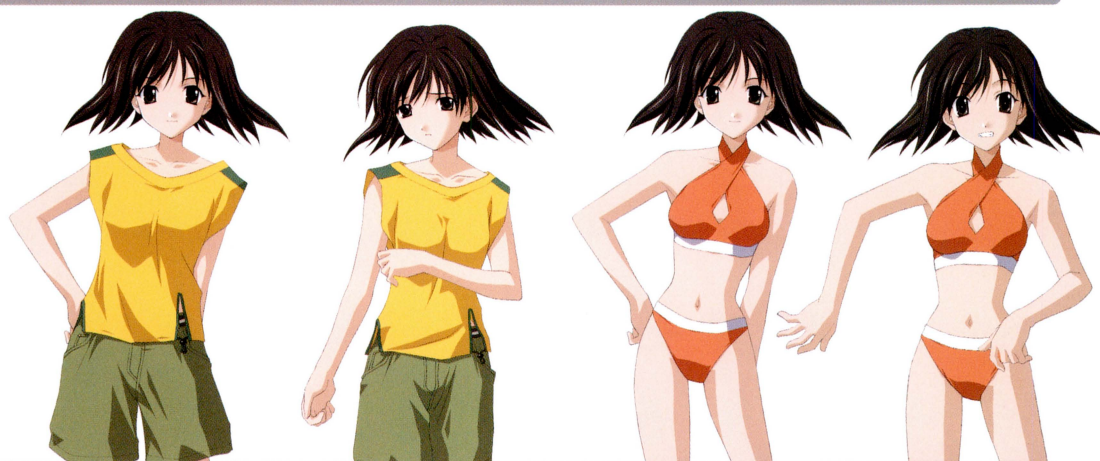
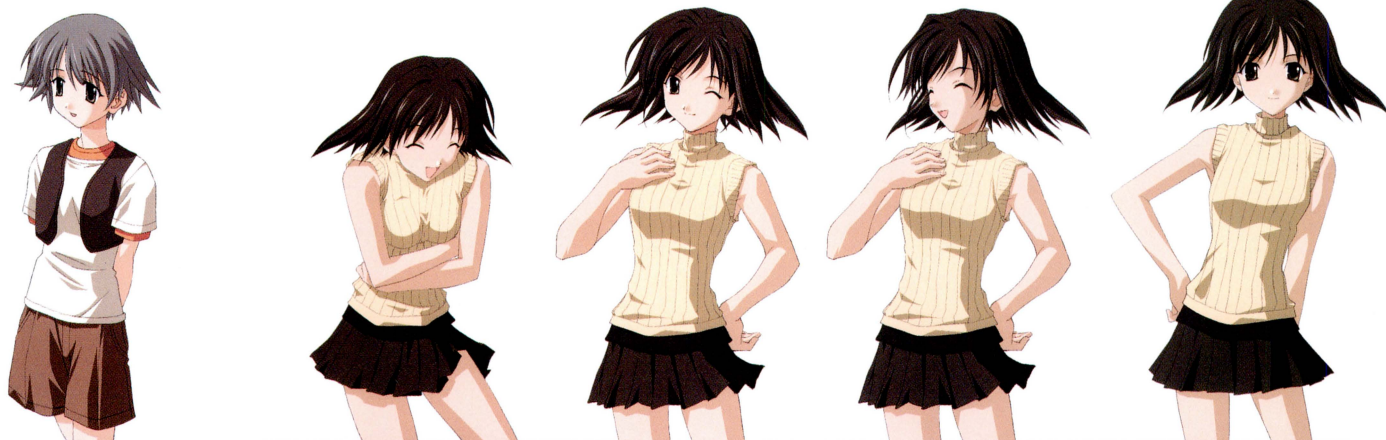
FOR PACKAGE

本誌独占掲載 メッセサンオー購入特典テレカイラスト

ですけれども、夏の方がイベント的においしいものがいろいろあるんですね。水着のシーンとか花火とか(笑)。今まで夏のゲームって作ったことがなかったので、一度、やってみるのもいいかなと。それと、発売時期になるべく近い季節にしたかったのもありました。最終的に、微妙にズレてしまいましたが……。
柴田：主人公の年齢が高校3年生ということもあります。3年の夏って、転換期というか、ある程度、自分の将来を考える時期だと思うんです。ストーリーに進路問題が絡まっている部分もありましたので……。秋にまだ進路で悩んでいるようじゃ遅すぎるし、冬はもう進路に向けて突っ走っている時期ですから、夏がちょうどよかったんです。
――では、『～2nd』では進路に悩む微妙な時期の主人公が描かれるんですね。
柴田：その辺がストーリーの軸になっているところはあります。あと、夏を選んだ理由のひとつに、学校外での出会いが多くなる季節だということもあります。

VIE IN SHOWING OFF THE BEAUTY

COSTUME AND EXPRESSION

VIE IN SHOWING OFF THE BEAUTY

COSTUME AND EXPRESSION

市川：学校の中ばかりだと出会いの種類も限られて、飽きられてしまうので、学校外をメインにイベントを考えてみました。
柴田：学校を舞台にすると、どうしても似たシチュエーションが多くなってしまいますからね。

恋愛の切なさ、辛さを
とことん味わってほしい

――前作では切ない恋を描かれましたが、今作のテーマを教えていただけますか。
市川：『前作』の恋愛は「悲しい思い出があるんだけど、それを断ち切って新しい出会いを」というのがテーマだったんです。今作も根本的なテーマ「古い思いを断ち切る」は同じなんですけど、思い出じゃなくて現在進行形の彼女がいるというところが、大きく違うところですね。
――彼女が居るのに、別の女の子に惹かれる……というのは生々しいテーマですね。
市川：はい、かなり生々しくなりました(笑)。でも、生々しくてもいいかなと。実際の恋愛で綺麗に別れることなんてありえないので。それがユーザーに受け入れてもらえるか、というのは非常に微妙なんですけど、あえて挑戦してみました。
――そうすると、前作よりさらに切ない恋愛になりそうですね。
柴田：うーん、その辺はユーザーの捉え方次第という気がします。意外にあっけらかんと新しい恋を選ぶ人もいるかもしれない。今回は振り切るべき存在がすぐ側にいるので、その存在「ほたる」に対してどれくらい感情移入するかによって、ユーザーの辛さの度合いが変わってくるんじゃないでしょうか。
市川：そういう意味では、ぜひともほたるのシナリオをクリアしてから、他のキャラクターにいってほしいですね。
柴田：僕としては、ほたるを最初にクリアすると、他の子に行くのがすごく辛くなってしまうので、最後の方がいいと思いますが……(笑)。
市川：いや、辛いのが当然のシナリオだから、やはりとことんまでその辛さを味わってほしいなと思うんですよ(笑)。
――シビアですね(笑)。前作では生死に関わるエピソードも真正面から描かれていましたが、今作ではどうなのでしょうか。
柴田：そこら辺はやってみてもらわないと、といった感じですかね。まあ、『メモリーズオフ』なんで、そういうシチュエーションはあるのではないかと……。
市川：しかし、この作品で奇跡は起きませんので。
――そのシビアさと、ゲームとしての快感を両立させるのは難しいのではないかと思いますが。
市川：『～2nd』は恋愛をさらに踏み込んだ形で描いていますが、シナリオの破壊力自体は、『前作』の方があると思うんですよ。思い出の方が強いですからね。だから逆に、『～2nd』のテーマの方が作っていて難しかったです。その微妙さを表現するのが。
柴田：シナリオのバランスがね。
市川：ただ、現実の恋愛ってシビアなものだし、ドロドロしているものだと思うんですよ。そういう恋愛の辛い部分から目をそらして、楽しい甘い夢だけ見ているようなゲームにはしたくないですから。まあ、辛い恋愛に快感がないかというと、そうでもないと思うので、その辛さを楽しんでください。恋愛が終わりになったときの切なさ、誰かを振ってまで新しい恋を選ぶことがどれだけ辛いのか、味わっていただければと思います。
柴田：それから、主人公が優柔不断なために起こってしまう悲劇的状況もあるんですね。「自分で決めないということは、あまりいいことじゃないんだよ」「流れに任せて、だらだらと生きていくのは、あまりいい結果をもたらさないんだよ」というのもテーマのひとつではあるので、そういうところも感じていただければと思います。

「Memories Off 2nd」各キャラクターの
設定とプロフィールを66ページから紹介しています

PALETTA INTERVIEW

●プリズム・ハート

ALL SORTS of THINGS

ファンタジーだからこそ現代的要素を

風の王国ヴィントラントを舞台にした騎士育成恋愛シミュレーションがついにコンシューマに移植。
キャラクターデザイン・原画の大野哲也氏が描く美麗なイラストや
デザインスケッチとインタビューからキャラクターの魅力を探る。

キャラクターデザイナー ●大野哲也インタビュー

インタビューとデザインスケッチは
70ページから掲載しています。

GAME INFORMATION

2001.11.29 In Store!(予定)

「プリズム・ハート」
- ●ドリームキャスト
- ●キッド
- ●6,800円
  初回限定版に外伝ディスク「剣にこめた想い」同梱
- ●騎士育成恋愛シミュレーション
- ●1人プレイ

PROFILE

●大野哲也
Tetsuya Ohno
ぱじゃまソフト代表にして、キャラクターデザイナー。
最新作は『パンドラの夢』(PC、18禁)。
http://www.pajamas.ne.jp/

大野哲也さん直筆のイラスト色紙を1名様にプレゼント。
詳しくは64ページ。

Tomboyish Princess

Illustration TETSUYA OHNO

So meekly in front of You

Illustration TETSUYA OHNO

Can I serve you in any way?

Illustration TETSUYA OHNO

フレイア

吟遊詩人。かなり大きな謎を秘めているらしい。白を基調としたデザインで、というのは当初から決まっていたコンセプト。街から街へと旅する吟遊詩人のイメージを出すため、身にまとうローブにはヨーロッパでも南方系のモチーフがプラスされている。新キャラクターふたりは、髪型がロングとショートであることが決まっていたので、キャラクター的に似合うという判断からフレイアがロングに。全体的にふんわりと優しい感じのキャラクターだ。

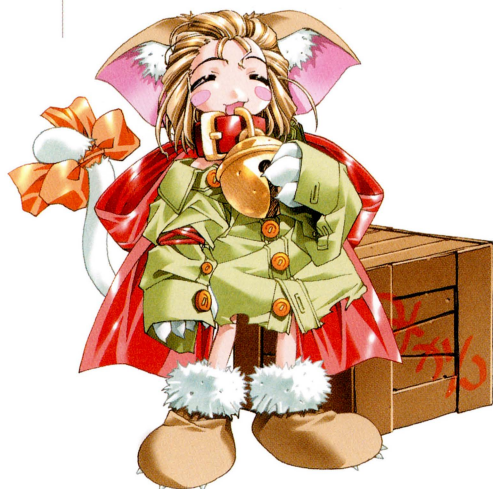
リーズ

見習い剣士。彼女にも秘密が隠されているという。モチーフは赤ずきんちゃん。イメージカラーは当然赤。デザイン上も赤の面積を多くしてある。上がもっさりしたずきん姿なので、下はできるだけスマートにスッキリしたかったとか。その結果、こんな危ない格好に……。しかし、動きやすそうではある。手足の重そうなオプションが気になるが、これが何なのかは、ゲームをやってみてのお楽しみとのこと。実は結構力が強いらしい。

アンジェ

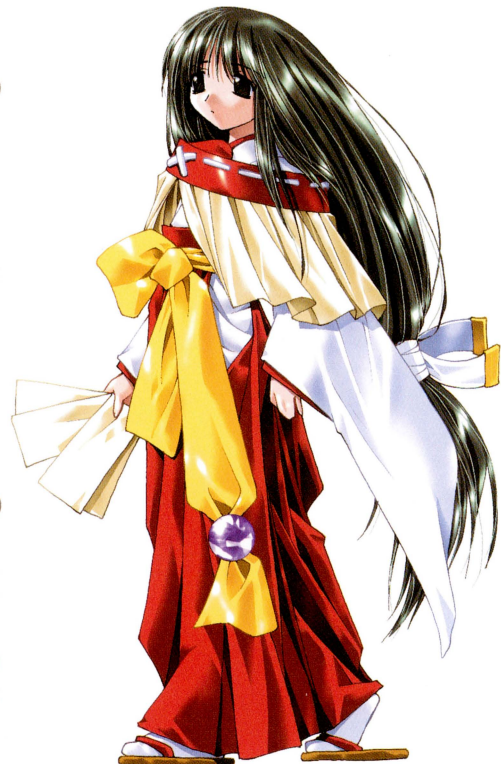
看護婦さん。教会のシスターでもあるので、看護婦とシスター、足して2で割ったようなデザインに……と、すんなりと決まった。最初はロングスカートで楚々としたイメージだったが、ミニスカートにして少し活発になった。ベールを被っているため、シルエットとしては長髪に見えるが、実は短髪。『シスターは短髪』と大野さんは思いこんでいたのだが、シナリオライターを始め、スタッフは全員『長髪だ』と思っていたとか。

Character INDEX

大野氏が語るところの「何でもありの世界」で活躍するキャラクターの特徴とデザイン上のポイントを紹介。

カミナ

巫女さんなので、巫女がイメージ。神主系のデザインで少し迷ったそうだが、一度描いてみて「違う」と思い、スタンダードな巫女のデザインに。ただし、それだけでは寂しかったので、肩にケープのようなアイテムをつけた。でも、おかげで和装の色っぽさをあまり出すことができなくなってしまったのが残念な点だという。式神使いで、肉体的戦闘はしない。性格もおとなしめで、全キャラクター中、もっとも露出度が少ない。

アーニャ

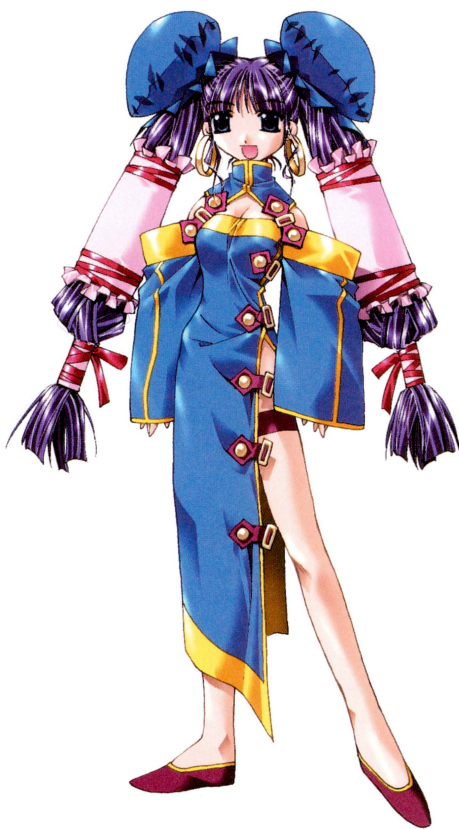
ワーキャット。大野氏のペット体験から生まれたキャラクター。でも、実は飼っていたのはイヌ。アーニャもネコ耳にしようかイヌ耳にしようか、ギリギリまで悩んだらしい。彼女の最後のイベントはスタッフ間でも賛否がわかれたのだが、大野氏が押し切った形で現在のものに。そういったこともあり、大野氏にとって思い入れの強いキャラクターになった。主人公のシャツを着ているのがポイントだが、おかげで描きにくかったとか。

メイプル

主人公の妹。愛称メル。現代的な普通っぽい服にしようというのがコンセプト。他のキャラはオプションがたくさんついているので、ごくシンプルに……と思っていたのだが、辛抱できずに肩の飾りをつけてしまったのだとか。これは旅装束で、肩から下がっているリングの部分に荷物をぶら下げることができる。レザー製なので、アーマーの役割も果たすとか。最初のラフではジーンズをはいていたが、上とのバランスでよりシェイプされた。

プリンセア

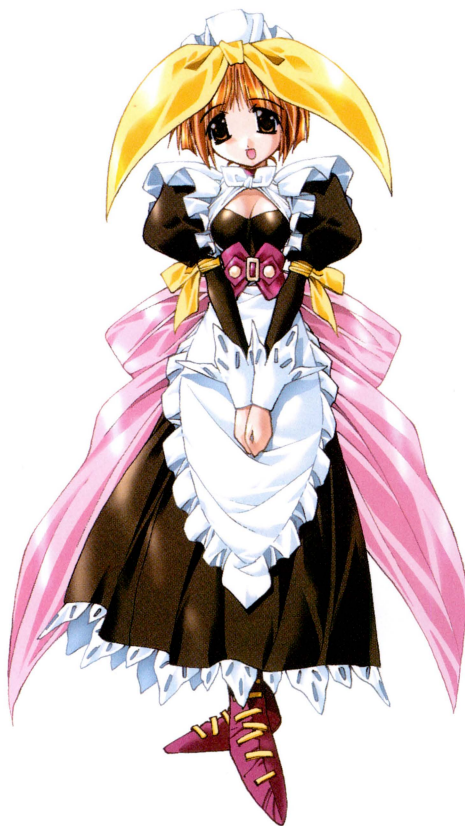
騎士見習い。ヒロインということで、いちばん最初にデザインされた。ラフではオールバックだったのだが、より可愛らしさを出すために前髪を下ろした。服のデザインは十字軍がモチーフ。剣も十字架をモチーフにしている。鞘から抜きにくい剣になったが、その辺は無視。最初にシルエットが決まってしまったので、上衣の下にどんな服を来ているのかはかなり悩んだとか。ドレス姿も披露してくれるのでお楽しみに。

エコー

何でも知っている謎の女性。ストーリー的にはサブキャラクターなのだが、何かとおいしいところを持っていくキャラである。しかも強い。実は「プリハ」最強の女性らしい。いろいろと深い設定があるとのことなので、今後、シリーズが続いていけば明かされることがあるかも……？　モチーフは「管理人さん」で、現代的テイストの入ったデザインに。サブキャラクターということで、他よりもかなりおとなしめの造型になっている。

チャ・イーナ

爆弾娘。名前の通りのチャイニーズ系キャラクターなので、デザインもチャイナドレスがモチーフに。でも、普通ではつまらないのでベルトをつけたとか。暗器(隠し武器)使いなので、頭の大きな飾りの中や太い袖の中など、体中に武器や爆弾を隠し持っている。髪の毛の中にミサイルを隠し持っているという大野氏的裏設定まであった(注:ゲームでは使われていない)。ちなみに頭の飾りは、現場ではエアバッグと呼ばれていたらしい。

コメート

お手伝いさん。『フランベルジュの精霊』に登場したショートカットのメイドさんが派手派手系だったので、今回は渋めの色でロングヘアーと対照的なデザインに。前回が特にお気に入りのデザインだっただけに、少々、造型には苦労したとか。ほとんど露出のない服なので、胸元を少し開いて色っぽさを出している。ゲーム中では頭のリボンで感情表現をするのだが、これは後付けの設定。素材はただの布で、中に何かが仕込んであるわけではないらしい。

すべては病院から始まった

――『Candy Stripe～みならい天使～』はセガ初の恋愛アドベンチャー。「初」ということで色々とご苦労されたこともあったと思いますが、丸井さんはゲーム制作にあたって、どのようなお仕事をされたのでしょうか？
丸井：「ゲーム制作」というものを大きな目で見る役目ですね。スケジュールの細かい調整をしたり、キャラクターのバランスを見たりね。他社とのアライアンスを組んだり。つまり監督ですよ。
――では、どのような経緯で恋愛シミュレーションという、新境地への挑戦を試みることになったのですか？
丸井：ひと言で言ってしまえば、作りたかったんですね(笑)。僕はもともとセガのキャラクターライセンス関係の仕事をしてたんですよ。なので、キャラクターを大事にしたい、キャラクター重視のゲームを作りたい……そんな想いを常に持ってたんです。そんな中、入社以来ずっと恋愛ものの制作を夢見てきた渡辺(『ザ・ハウス・オブ・ザ・デット』などのデザインを務める3Dゲームデザイナー)という男に巡り合いまして(笑)。それと、会社としても今までやったことのないゲームを作りたいという空気が流れていたので、まあ、そういったさまざまなタイミングがうまく重なって『Candy Stripe』の立ち上げに至ったわけです。
――コンシューマーゲームで病院が舞台というのは珍しいですよね。それをあえて選んだ理由は、どのようなところにあるのですか？
丸井：いやー、やっぱりほかのゲームで使われていない点と、今の社会が疲れてるって点からですね。みんな癒されたいかな～と(笑)。
　実は僕、十二指腸潰瘍で1か月くらい入院したことがあるんですよ。かなり病状が悪くて、これは死ぬかな～とか思ってたとき、ナースさんの笑顔とか優しさに勇気づけられました。彼女たちは患者さんのためにいつもがんばってます。まさに白衣の天使です。そんな彼女たちのがんばりが見えるように、キャラクター設定を作ることを心がけました。ただ、そこで主人公を患者さんにしてしまうと、現実味の薄いファンタジーになってしまうんですよね。ありそうでないんですよ。患者とナースの恋愛は。だから主人公はインターンの医師ということにして、年齢的にも立場的にもちょっと上に設定しました。彼女たちを見守りつつもいっしょに成長していく……女のコたちにより近く、自然な立場でプレイしてもらうっていう設定にしたんですよ。

難産つづきの天使たち

――では、その主人公といっしょにがんばっていく女のコのお話をお聞かせください。
丸井：女のコに関してはほんとに悩みました。まず、絵柄ですね。恋愛アドベンチャーのコアなファンの方だけを対象にした絵にはしたくなかったんです。だから見た目にきついクセのない、「誰が

●Candy Stripe～みならい天使～

HEAL OF HEART

「生」を通して成長する癒しの天使

**セガ初の恋愛アドベンチャーゲーム。
その、注目の作品を監督するプロデューサー、
丸井瑞貴氏が語る制作ウラ話。**

プロデューサー●丸井瑞貴インタビュー

GAME INFORMATION
2001.10.25 In Store!(予定)
「Candy Stripe～みならい天使～」
●ドリームキャスト
●セガ
●初回限定版：9,800円／通常版：6,800円
●恋愛アドベンチャー
●1人プレイ

丸井瑞貴氏のコメントを紹介。登場キャラクターへの想いが伝わってくる。

Morisaki Ayano
●森崎綾乃
メインヒロインですから、性格的にもバランスをとることを考えました。その分、しっかり芯がある、お姉ちゃんタイプのコになったので、いちばん心配はしなくてすむかなと。今のまま素直に育っていってほしいですね。

Sonoda Emiko
●園田栄美子
いちばん手のかかるコですね。事情はあるんですが、看護学校の成績もよくないですし、性格もおっちょこちょいだし。一人前になれるのかってハラハラしますよね。でも、本当は繊細なコなんで、やさしく見守ってあげてください。

見てもかわいいと思える絵」を採用したんです。

次はキャラクターの数。最初から決まってたのは森崎綾乃、園田栄美子、鵜飼希、織下郁美までだったんですよ。声優さんもキャラクターと同時に決めて、イメージを作り込んでいます。そのあと話し合ってる中で、やっぱりこれは外せないというキャラクターをふたり追加したんです。梶山潤と大河原由紀がソレですね。潤は「一人称＝僕」系で、由紀は「メガネ」系ということで。まあ、これには渡辺の強い要望もあったんですけどね(笑)。声のほうも他のキャラクター制作の進行に合わせるために一度は急いで決めたんですけど、結局選び直しました。恋愛ゲームは女のコというものをなにより重視するべきだと思ったものですから。

でも、こうやって女のコのこだわり話をしておいてなんですけど、そういう作業は正直タイヘンでした。僕らも作るからにはユーザーさんが完全に満足してくださる「恋愛アドベンチャー」を作りたいという意気込みがあるんです。ただ正直、どういう性格の女のコ、どういう設定、どういうストーリーがユーザーさんのハートをワシづかんでくれるのかわからない部分がある。こういうのは感覚的なものですから、初めての恋愛アドベンチャーゲームを作る僕らには、どうしても足りない部分なんですよ。だから、キャラクターの設定が形として決まっても、もっといいコにしてあげるために、そのコのストーリーを作りながらさらに探って、その形を変えていかなきゃならなかった。そのせいで発売日がちょっとずつ伸びてしまって、みなさんにもご迷惑をおかけしてるわけなんですけれども……。

限定グッズ制作秘話

——ゲーム制作以外のプロデューサー的な部分ではどのような部分でご苦労がありましたか。

丸井：そうですねー、これは直接僕が苦労したというわけではないのですが、広報の苦労もありますよね。やっぱりセガの作品ということもあって、未だにゲーム中にアクションがあるんじゃないか？渡辺がからんでるゲームだけにゾンビが出るらしいぞ、なんて思ってらっしゃるユーザーさんが多いですからね(笑)。そうじゃなくて、ゆっくり遊んでいただけるゲームを作ってるんですよということを浸透させないといけない。いや、広報には苦労かけてます。

あと、通常版といっしょに限定版を出すんですが、その限定グッズを決めるのもタイヘンでしたよ！　舞台が聖アンジェルス病院というところなので、そこで使用しているという設定のオリジナルアイテム入りメディカルボックスを作ろうということになったんですね。できれば本物の救急箱っぽいアイテムをそろえたかったんですが、アレって薬事法が引っかかってくるんですよ。実はバンドエイドもダメなんです。それくらい、なんとかなんないの!?って感じですよねえ。

——いろいろな苦労があったわけですね。ちなみに丸井さんは、苦労して作り上げた女のコたちの、どのコにワシづかまれてしまいました？

丸井：いやー、キレイごとを言うわけではないんですけど、やっぱり僕の立場はお父さんですからね。みんなカワイイですよ。主人公も含めて、全員リッパに育ってほしいです。

好みというと実は僕、基本的にワンギャル好きなんで(笑)。このゲームの中では潤ちゃんなんかちょっと近い気はしますけど、年齢的にはまだまだ子どもですしね。もうちょっと成長したらわかりませんけど(笑)。

——では最後に、ファンのみなさんにメッセージをお願いします。

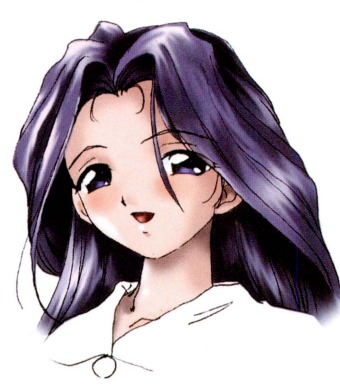
丸井：医師や看護婦は「生きる」ってことに直接関わる職業ですよね。ナマで突きつけられたら重いテーマですけど、それを通して女のコたちが成長していくドラマを味わっていただければと思います。患者さんたちを生かすためにがんばる見習い天使たちの姿を見守っていただいて、そしていっしょにがんばっていただいて、ベストエンディングを見てください。

PROFILE
●**丸井瑞貴** *Mizuki Marui*
株式会社SEGAにおいて、キャラクターおよびスポーツをはじめとするライセンス取得業務を担当してきた後、分社にともなって株式会社WOW ENTERTAINMENT社長室長に就任した。現在は室長業務と並行して本作品等のプロデュースを行っている。

CHARACTER INDEX

kajiyama Jun
●梶山　潤
活発で元気で前向きなコで、今どきのコっぽくない魅力がありますよね。まあ、ドラマの中では元気なばっかりじゃない部分も見せてくれますけど、基本的に自力でがんばっていける強いコです。

Ougawara Yuki
●大河原由紀
彼女はナースではなくて、主人公と同じ研修医なんです。でも血に弱かったりする、やっぱり心配なコです。ただ、僕とっては今まで知り合うきっかけのないタイプなので、とても新鮮な感じはしましたね(笑)。

Ukai Nozomi
●鵜飼　希
ソツがないコです。ゲーム中でもお姉さん役って感じになってますし。でも、こういうしっかりした人は、裏を返せばナイーブだったりするんで、僕としては優秀で優しい医者と結婚してくれればって、思ってるんですけどね。

Orishita Ikumi
●織下郁美
登場人物中で唯一の患者さんです。長い入院生活を送っているだけありまして、「憂い」部分を担当する人になってしまいました。彼女の置かれた立場を考えると、主人公がどう接してあげられるかが重要になってきますね。幸せにしてあげてほしいです。

かわいくなったり、濃くなったりしています

●みつみ美里
Misato Mitsumi

●こみっくパーティー

FLASHBACK
移植や新キャラクターのポイント

制作スタッフ● メッセージ

PC版からDC版への移植にともなって新たに加わったキャラクターや新イベント。その魅力や制作裏話についてスタッフのみなさんにコメントをいただいた。

●ディレクター　鷲見努

今回のポイントは、やはり新キャラクター御影すばるになるでしょうか。でも、新イベントの追加や原稿描きシステムなどで「全体的なパワーアップ」もしています。あと、PC版よりもこみパ当日の時間軸をきっちり整理して、キャラクターの役割や主人公の即売会の臨場感（？）を前面に押し出しています。

●キャラクターデザイン　中村毅

御影すばるのデザインを担当しました。気をつけたことは、立ちポーズのときにほかのキャラよりもボリュームが出るようなシルエットにしたところです。顔のつくりなんかはわりとフツーですけど、まあ「数年後が楽しみ」という感じでしょうか。髪や服、線の多さで苦労しましたが、そのかいあって、はったりがきく感じになったところが気に入っています。

●キャラクターデザイン　みつみ美里

キャラクターをデザインするときは、絵を見れば性格がある程度見えるように、と心がけています。もちろんシナリオの方と煮詰めながら考えていくんですが、さりげなく自分好みの髪型や色を入れたりしています（笑）。PC版と比べると瑞希はかわいくなったと思いますが、由宇や玲子は濃くなった気がします（笑）。でもそれは、イベントなどでやや大げさ（？）な感じで描いたからかもしれませんね。

●キャラクターデザイン　甘露樹

キャラクターをデザインするときのポイントは、シルエットだけで誰だかわかるデザインにする、ということでしょうか。DC版とPC版では、特にデザイン的に変えたところはありませんが、だいぶ月日が経っているので、絵柄が変わってしまっているかもしれません（汗）。詠美の胸は、描くたびにちょっとずつ大きくなってます。危険です（笑）。

GAME INFORMATION

In Store Now!

「こみっくパーティー」
●ドリームキャスト
●アクアプラス
●初回限定版7,800円　通常版6,800円
●シミュレーション＋アドベンチャー
●1人プレイ

●シナリオ　三宅章介

思い入れの深いシーンは、なんといってもすばるの初登場シーンです。「ダンプを吹っ飛ばす」シーンで、一瞬のうちに「御影すばる」という女のコと彼女のシナリオのノリを語り尽くせたので、この場面なくして、すばるのシナリオはありえなかったと思います。

●シナリオ　菅宗光

今回のストーリーの中では、彩の靴ずれイベントが自分では気に入っています。あと、南の腕枕&耳かきイベントや彩のお洗濯イベントなどが新イベントとして追加されているので、ぜひ見ていただきたいですね。

●グラフィック監修　深澤芳久

PC版が出た当時と現在のグラフィックの塗り方が多少異なるので、当時のCGと統一をとるのに苦労しました。CG的には各エピローグの塗り方をちょっと変えたので、そのあたりを見ていただけるとうれしいです。あっ、これって「全キャラクターをクリアしてね」って言ってますかね(笑)。

●すばるのアイディアについて

すばるは、とにかくファーストシーンをインパクトのあるものに、という命題から始まりました。プレイヤーさんにすばるに興味を持ってもらえるよう、イベントは強制的に起こして確実にアピールしようと考え、問答無用のピンチに陥った主人公をすばるが助けるイベントに決めたのですが、それだけではインパクトがありません。しかし、今回は「なんでもあり」と心に決めていたので、大きいことはいいことだ、とばかりに、軽トラが一気にダンプへと変貌を遂げ、さらにそれを吹っ飛ばしてしまえば、強烈なインパクトになると確信しました。ダンプを吹っ飛ばしてしまえば、もう怖いものなし。ダンプのついでに、すばるも空に放り投げてしまいました。下から見ればおいしい眺めになるかな〜、などという不謹慎な考えも、多分にありますが……。

すばるが格闘の達人というのは、これもすばるがただの同人娘ではインパクトがないと思ったからです。そこで、すばるのピン○ハウス系の身なりとは正反対の、同人要素を投入することに決めました。まずヒーローおたくの要素が入り、これだけでは弱いと、そこからムチャな設定をこじつけることに（笑)。「ムチャな設定＝アクション映画なみの格闘術」とすんなりスライドし、同時に「正義のためにマンガを描く」とか、いろいろセットで設定が生まれています。（三宅章介）

●すばるの口調について

すばるの口調の設定を作るとき、ヘンな口調にしようと思ったものの、必ず語尾につくとなると、日本語からかけ離れると使いにくくなってしまいます。結局、古くから使われているオーソドックスな「ですの」でまとめました。それでもセリフを並べたとき、一発ですばるのセリフだとわかるようになったので、効果は十分だと思います。

すばるの擬音は、戦っているシーンをイメージしているときに、ダメージを受けたときの擬音を言わせてみるとマンガっぽくてかわいくなるかもと思って作りました。はじめはダメージ用の「ぱぎゅう」だけだったのが、あまりにもハマリすぎていたので変型で「ぱきゅう」も作ってしまい、以後、乱れ飛ぶことになりました。（三宅章介）

詠美の胸は描くたびに大きくなって危険です

●甘露樹
Tatsuki Amaduyu

PRESENT FOR YOU

高村和宏さん直筆のイラスト色紙を1名様にプレゼント。詳しくは64ページ。

●まほろまてぃっく

LIFETIME YEARNING

「メイド」は男子一生の憧れ

高村和宏氏がぢたま㊎氏の描くコミックに惚れ込んで、たいせつにたいせつに取り組んだそのデザインのポイントはどのへんにあるかというと…!?

キャラクターデザイナー ●高村和宏インタビュー

ANIME INFORMATION
Under Broadcast
「まほろまてぃっく」
●TV
●毎週金曜日24：30よりTBS系BSデジタル局BS-iにて放映中
●DVD & VIDEO12月7日よりリリース開始

PROFILE
●高村和宏
Kazuhiro Takamura
1972年10月10日生まれ。福井県出身。血液型B型
『新世紀エヴァンゲリオン』では動画、『フリクリ』では原画、『彼氏彼女の事情』『カードキャプターさくら』では原画と作画監督を担当。趣味はバイク。好きな食べ物は甘いもの全般。

「かわいい」の原則からはずれないデザインを

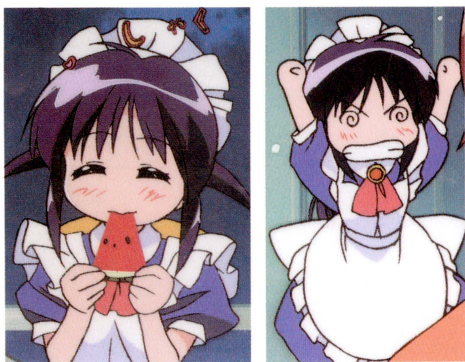
――この作品のキャラクターデザインを担当することになった時、どうお思いになりましたか？

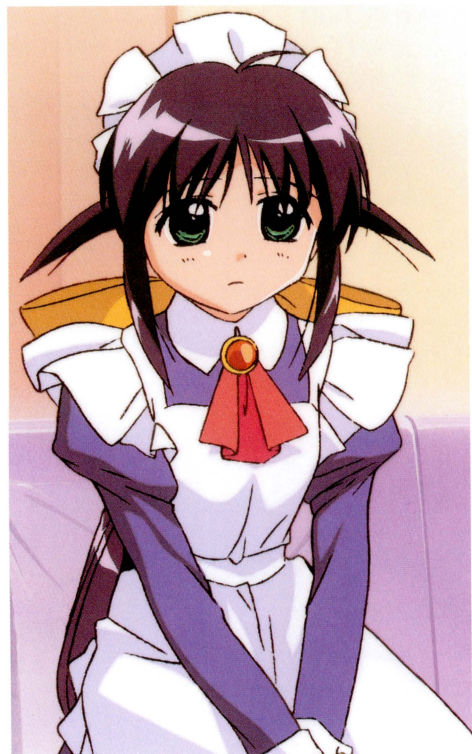
高村：『がんばるぞ！！』って思いました。コミック版「まほろまてぃっく」で、ぢたまさんの描いている女の子は、ふんわりして、とてもかわいくて、好きなんです。ただ自分が描くとなるとむずかしいですね。

――ずばりまほろの魅力はなんでしょうか？

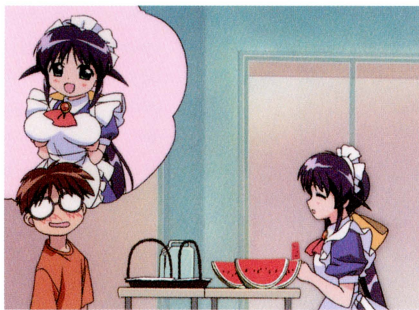
高村：男子一生の憧れの「メイド」。それにつきる

↑このイラストは高村氏が読者プレゼント用にスケッチブックに描いたものです。

と思います。
――メイド姿のまほろのデザイン、力がはいったでしょうね。
高村：ええ。まほろの瞳のハイライトと、顔におちる影の形、胸の影、ホッペのタッチの有無etc.いろいろ工夫しました。エプロンのヒラヒラは苦労したなあ……。
――原作と変えたところはありますか？
高村：エプロンを身体にフィットさせ、カラダのラインが出やすくしました。
――カラダのラインが出ている……男の子にとってうれしいですね。特に「ここはうまくいったなあ」と、気に入っていらっしゃる点はありますか？
高村：正直いって「うまくいったなあ」はないんですよ。「うまくいってるのかな～～？」って感じです。
――戦闘服姿のまほろのデザインについては？
高村：３次元を頭の中でイメージしつつ、デザインするように心がけました。原作と、背中のパーツや足の裏がビミョーに違うと思いますよ。
――ヴェスパーの制服姿のまほろについては？
高村：原作通り描きました。色は原作になかったの

で自分で決めましたけれど。靴はオリジナルです。
——豊かに変化するまほろの表情、とっても愛らしいですよね。
高村：そうですね。どんな表情、くずし顔になっても「かわいい」の原則からははずれないようにしているんです。
——まほろの入浴シーンも垂涎もの。幼さの中に色っぽさがあって……。

「かわいい」の原則から、はずれないように ●高村和宏

A smile which is loved

FOR TV-ANIMATION

高村：ええ。基本的には原作を参考にして描いたんです。でも僕自身、おっきなオッパイが好きなせいか、貧乳であるはずのまほろのオッパイがけっこう大きくなってしまいました。これは反省です。

――ほかのキャラクターもチャーミングですね。それぞれのキャラについて、工夫なさったところ、苦労なさったところ、原作と変えたところを教えてください。

高村：まず美里優は、メガネのハイライトを工夫。不細工にならないように苦労しました。原作よりちょっとカッコよくなりましたかね？　式条沙織は、ロケットおっぱいで苦労。佐倉深雪と等々力凛は、髪型を工夫しました。大江千鶴子は瞳の処理や、どうしたらロリっぽくなるかで、苦労しましたね。深雪と凛と千鶴子は、制服を原作とは変えました。

――動物キャラクターはどうですか？

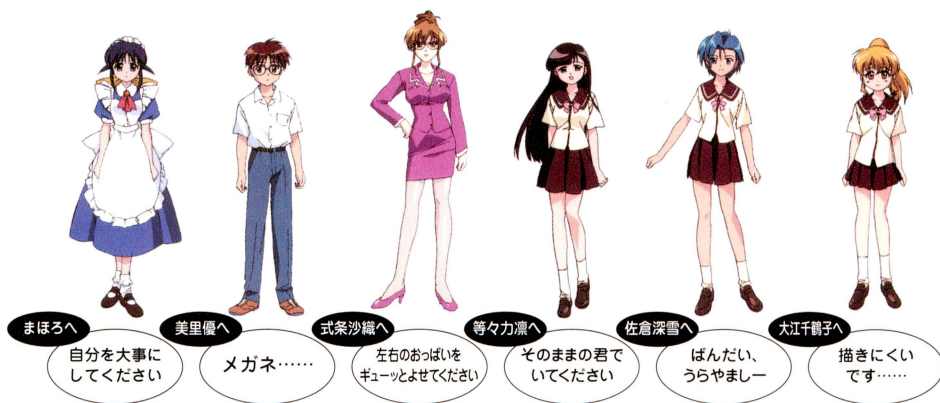
高村：ぐりはかわいく、スラッシュはカッコよく描くように心がけました。でも僕、犬やヒョウはうまく描けないんです。ぐりはちょっとアニメよりのデザインになったかな。

――この作品に登場する女の子キャラクターの中で誰が一番のお気に入りですか？

高村：それは凛です。ロングでストレート、スカートが似合いそうで清楚な感じ……タイプです！

――では最後に、このアニメの視聴者にメッセージをお願いします！

高村：ご期待にそえるようがんばります。

高村和宏より●キャラクターたちへ、愛のメッセージ

●まほろまてぃっくDigital Maiden

STILL MORE 「ほのぼの」がやって来る

アニメ版『まほろまてぃっく』を制作するガイナックスからデスクトップアクセサリーが発売！

『まほろまてぃっく』がデスクトップアクセサリーとして早くも登場。パッケージイラストはアニメ版のキャラクターデザイナー、高村和宏氏の描き下ろし。気になる中身は壁紙、セーバー、ミニゲームなどの他に、なんとまほろさんを演じる川澄綾子さんのサウンドまで収録されている超豪華版。キミのパソコンライフに潤いを与えてくれる、ファン必携の1枚だ。

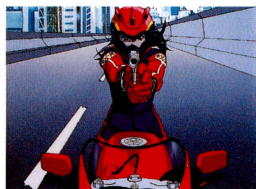
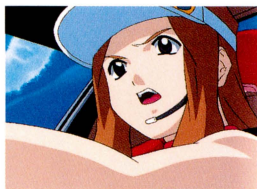
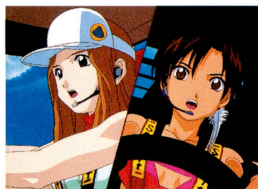
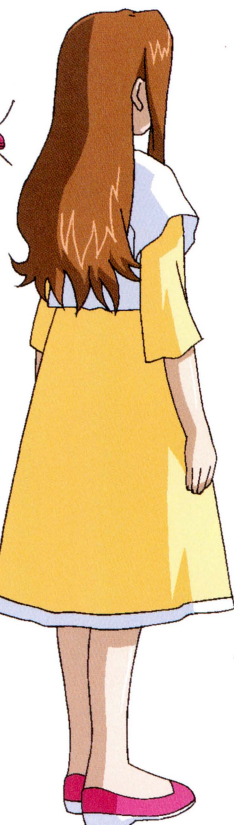
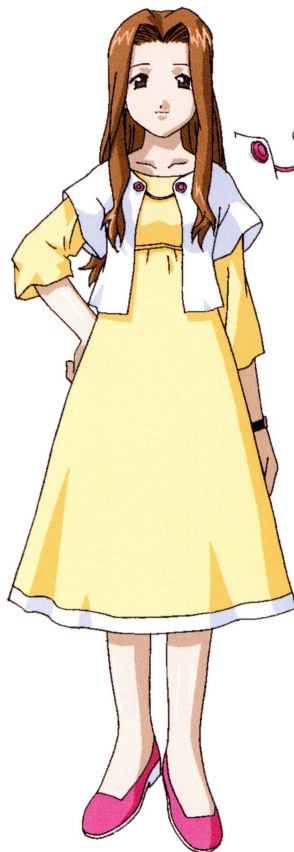
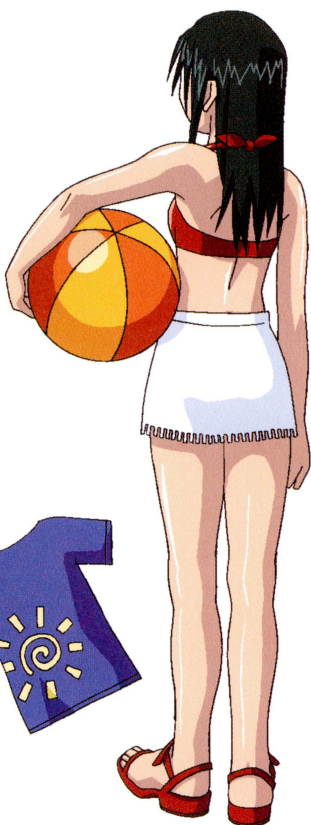
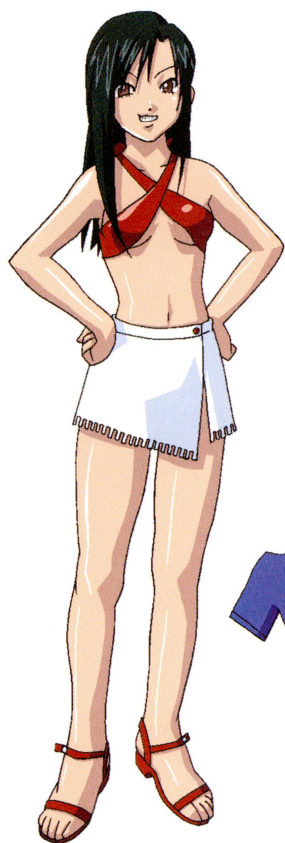
パッケージイラスト：高村和宏

壁紙は34種類、セーバーは3種類を収録

3種類のミニゲームでちょっと一息
(画面は開発中のものです)

PC-SOFT INFORMATION
2001.10.26 In Store!(予定)
「まほろまてぃっくDigital Maiden」
●ガイナックス
●デスクトップアクセサリー
●Windows 98/95/ME対応
●4,800円

As you wish... On your demand

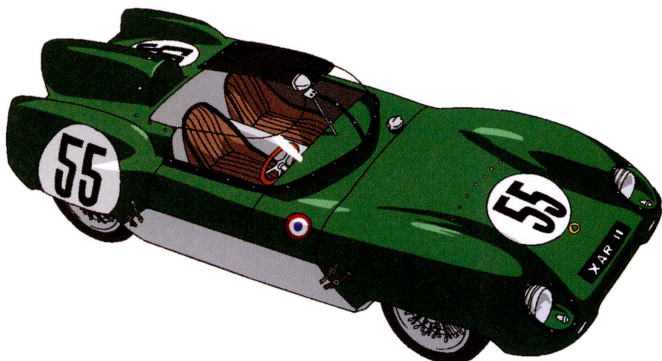
FOR TV-ANIMATION

SETTING DATA FOR CHARACTERS

eX-D

エクスドライバーの意地とプライドをかけて

ラストを飾るエピソードはシリーズ初の前後編。

第5巻、第6巻 ● ストーリーダイジェスト

仕組まれたプログラムにより暴走する無人のAIカー。さらに、元エクスドライバーの藤堂とその仲間たちがガソリンカーを操り暴走。街を大混乱に陥れる。理沙、ローナ、走一たちは彼らの暴走を止めようとするが、逆にマシンを大破させられてしまう。そんな絶望的な状況の中、元部下の暴走を止めるのは自分だと、宗方が藤堂に対して戦いを挑む！　だが、勝負の場所に現れたのは宗方ではなく走一！　エクスドライバーの意地とプライドをかけた白熱のラストバトルが、今、始まる！

●VOL.5「CROSSROADS（とまらない暴走）」
●VOL.6「THE LAST MILE（最後の戦い）」

ANIME INFORMATION

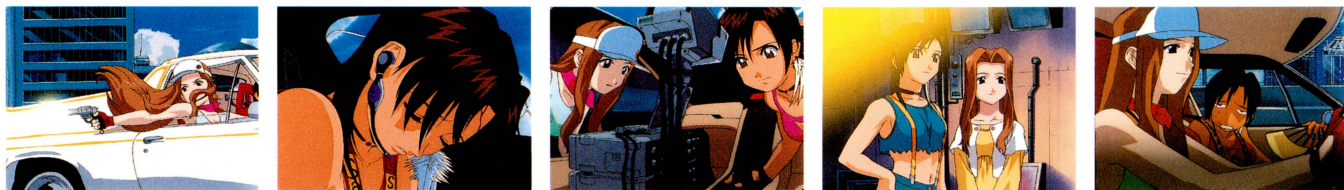
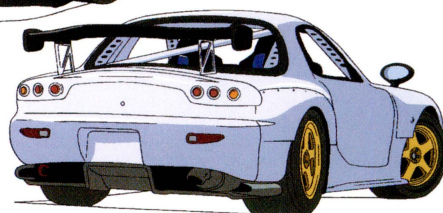
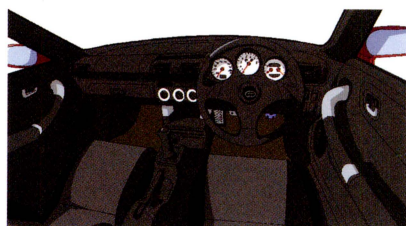
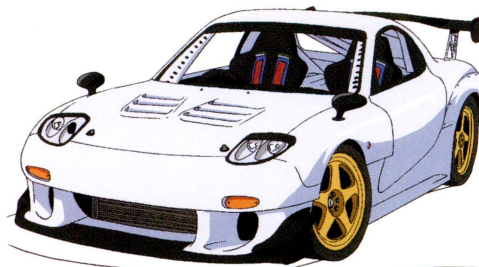
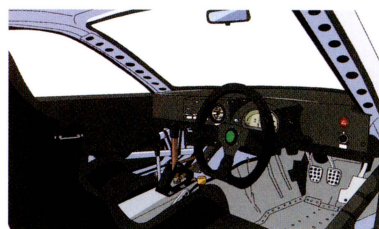
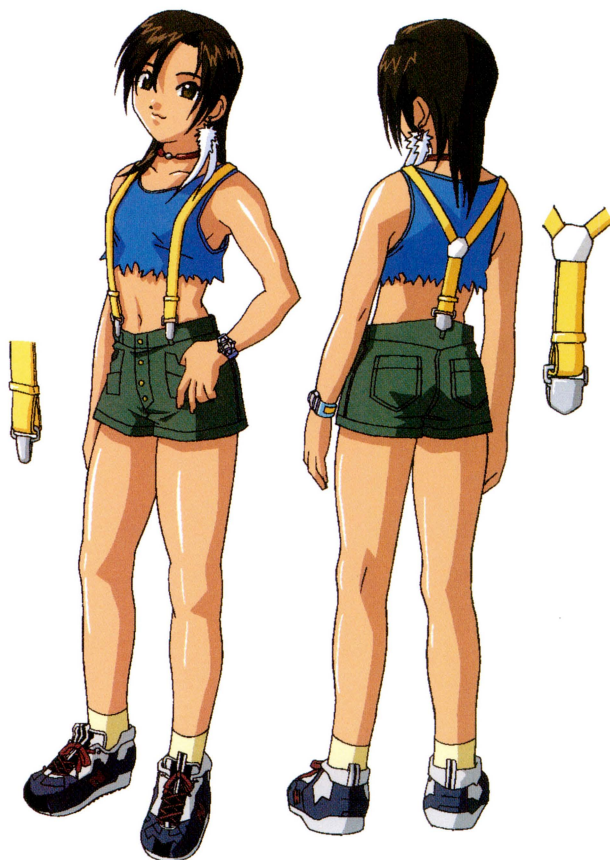
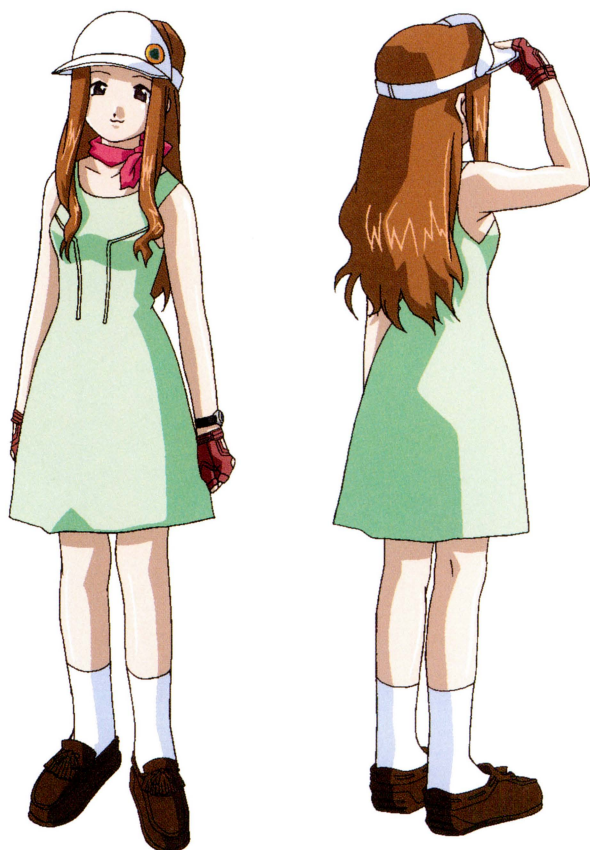
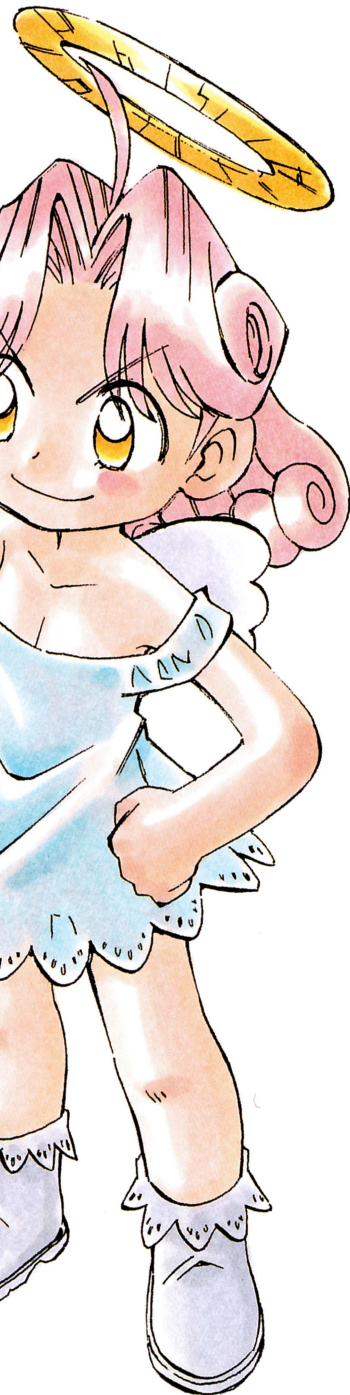
In Store Now!

「eX-D」
●OVA（DVD & VC）
●バンダイビジュアル
●5,000円
●全6巻シリーズ　第5巻、第6巻　発売中

SETTING DATA FOR CHARACTERS

『天からトルテ！』13巻目次イラスト

CREATE HERE

るるる

近藤るるる・インタビュー

こだわらない自由さが生み出す不思議空間

**性別不詳、年齢不明の謎の作家、近藤るるるが、ついにそのベールをぬぐ！
子どものころのこと、マンガのこと、ゲームのこと、そして……。
出版界を巻きこんだ大ペテン（？）の真相が今、明らかに！**

PROFILE
九州出身。'90年に『愛の砂嵐』でファミ通漫画大賞を受賞。以後、いくつかの短編を発表後、'93年に「月刊アスキーコミック」にて『ハイパーあんな』の連載を開始。人気を博す。現在は「週刊ファミ通」誌上にて『天からトルテ！』を長期連載中。

『天からトルテ！』1巻カバーイラスト

ファン感涙！　サイン会での使用ずみペン先プレゼント

――マンガを描くときには、どんな画材を使っていらっしゃるのですか。
近藤：ごく一般的なものです。ペンはGペンです。使い分けが面倒くさいのでこれ一本で全部やってます。アシスタントの中には、背景で丸ペンを使ったりしてる人もいるようですが。
――いつもメーカーは同じなのですか？
近藤：うちはいつもゼブラを使っています。あまりメーカーにはこだわっていないんですが、何となく。いつもケースごと買ってくるんですけど、その中にも当たりはずれがあるみたいで、使いづらいヤツはすぐに捨ててしまいます。平均で2、3ページ描いたら捨てる……という感じです。
――サイン会のときに、使用ずみのペン先をプレ

PEACEFUL SCENE

Illustration RURURU KONDOH

ゼントされたそうですね。
近藤：別にサイン会のために集めてたというわけじゃなくて、何となくたまっちゃってたんですよ（笑）。ペン先って、不燃物じゃないですか。ふつうのゴミのようにゴミ箱に捨てられなくてケースの中に入れてたのが、どんどんたまっていってしまって。まあ、（サイン会のときにファンに渡して）喜んでもらえたみたいなので、よかったですね。
――今でも、ためていらっしゃるんですか？
近藤：ためてますね。最近は、カッターの刃なんかも混じったりしてます（笑）。
――原稿用紙は、何かこれ、という決まったものがあるのですか？
近藤：そのときによって違います。画材屋で売っているマンガ用原稿用紙を買っているんですが、目についたものを適当に選んでいるので、マンガの途中で紙が変わったりすることもあるんですよ（笑）。昔は気にしたこともあったんですが、結局どのメーカーのものを使ってもそれほど変わらないので……。とにかくうといんですよ、画材とかに。あ、でも、インクだけは製図用と決めています。昔、証券用インクを使ったとき、妙に薄く感じたので。
――製図用だと、濃く、きれいに描ける？
近藤：……ような気がします。もしかしたら、現在は証券用インクも変わっているのかもしれませんが。デビューしたてのときは墨汁を使ってたんですが、扱いが難しいのですぐやめちゃいました。話していて、ちょっとつばが飛んだくらいで滲んでしまいますから。
――墨汁は広範囲のベタがきれいに塗れると、よく言いますね。
近藤：そういう話も聞きます。私はベタはマジックなんですが。小さいところは、ピグマなどの水性のペンで、大きいところは油性のマジックで一気に塗っちゃいます。ピグマは線の太さがいろいろあって、しかも安いから便利に使ってます。
――カラーの画材は、どういったものを使っていらっしゃいますか？
近藤：コピックです。最初のころは透明水彩やカラーインクを使っていたんですが、一回コピックを使ったら離れられなくなって（笑）。発色もいいし、扱いやすいし、すぐ乾くので楽なんですよ。あと、たまに味つけに色えんぴつを使ったりします。紙はコピック用の紙があるので、それを。まず、ペン入れをふつうの紙にして、コピー機でカラー用の紙に転写して、それを原稿にして塗っています。
――パソコンを持っていらっしゃいますが、今後、デジタル的なアプローチをするお考えは？
近藤：そのへんもちょっと興味はあるんですが、まだ仕事で使うまでにはいってません。ただ、もし使ったとしても、全部デジタル化してしまうことはないと思うんですよ。色えんぴつのように、

『だんぜんコースケ！』1巻カバーイラスト

効果のひとつとして使う形になるんじゃないでしょうか。発表媒体によって使い分けるのもいいと思うんですよね。今のような週刊連載の扉などでしたらコピックでいくでしょうし、イラスト単体の仕事だったらパソコンを使ってみるのもおもしろいんじゃないかなと思っています。簡単にやり直しができるし、いろんな描き方が試せるから、大胆な塗り方にもチャレンジできそうですしね。
——では、もしかしたら近いうちにデジタルイラストを拝見できるかもしれませんね。
近藤：いや、まだまだだと思いますよ。実はソフトの使い方が、まだよくわかってないんです（笑）。PainterとPhotoshop、一応両方あるんですけれど。
——OSは何を使っていらっしゃるんですか？
近藤：Windowsです。
——絵を描く方では珍しいですね。
近藤：そうですね。絵描きさんはMacが多いみたいですけど、私の場合、最初はインターネットが目的でコンピュータでイラストを描こうとは思ってなかったので、何となくWindowsにしちゃったんですよ。でも、最近はあまり差がなくなってきたという話を聞いたんですけど。ソフトも同じくらい充実してるので、特に不自由は感じてないです。ただ、マシンパワーが落ちてきたので、そろそろ買い換えようかなとは思っています。

締め切り間際の粘りは誰にも負けない？

——毎日のスケジュールは、だいたいどんな感じで過ごしていらっしゃるんですか？
近藤：ケースバイケースですね。適当にだらしなくやっています（笑）。
——あまり寝ないでも大丈夫だというお話をうかがったのですが。
近藤：短時間寝れば、けっこうスッキリしてしまうんです。3、4時間眠れば自然に目が覚めてしまうので、自分では老化現象だと言ってるんですけど。基本的には夜型かな。昼に寝てることのほうが多いです。
——週刊連載は、キツくありませんか？
近藤：でも、8ページですから。
——締め切りは守るタイプですか。
近藤：いや、いつもギリギリです。毎回、出版の限界に挑戦しつづけてるというか（笑）。いつも印刷所にはご迷惑をかけています。
※担当氏：でも、最後にはあがるんですよね。今回こそは無理なんじゃないかと思うようなスケジュールでも、何とかする。あの粘りはスゴイですよ。
近藤：このへんはオフレコで（笑）。
——8ページだと、話を作るのがたいへんじゃありませんか。

近藤：あの話は、いいかげんですから（笑）。次回に振るだけ振っといて、あとで展開を考えるという……。

——そういったエピソードは、どんなときに浮かぶのでしょうか。リラックスしたときとか、仕事をするために机に向かったときとか。

近藤：うーん、机に向かったときでしょうか。たまにお風呂でぼんやり考えることもありますけど、あがったら忘れていたり。「仕事だ！」と頭を切り替えて机に向かったときのほうが、アイディアが浮かぶような気がします。

——リラックスしているときには、絵から完全に離れているタイプですか？

近藤：昔は描いたりしてましたけど、最近はとんと描かなくなりました。でも、なぜかたまーにガンダムを描いたりしてます（笑）。めちゃめちゃ好きというわけではないのに、なぜだか描いてしまう……。

——ガンダムというと、いろいろ世代がありますが、いつごろのものが多いのでしょうか。

近藤：ファーストばっかりです。子どものころは、よく描いていたんですよ。ザクとかドムとかメカばっかり。今でも、初代のメカはそらで描けます。

——そんな風に絵を描きはじめたのは、いつごろですか。

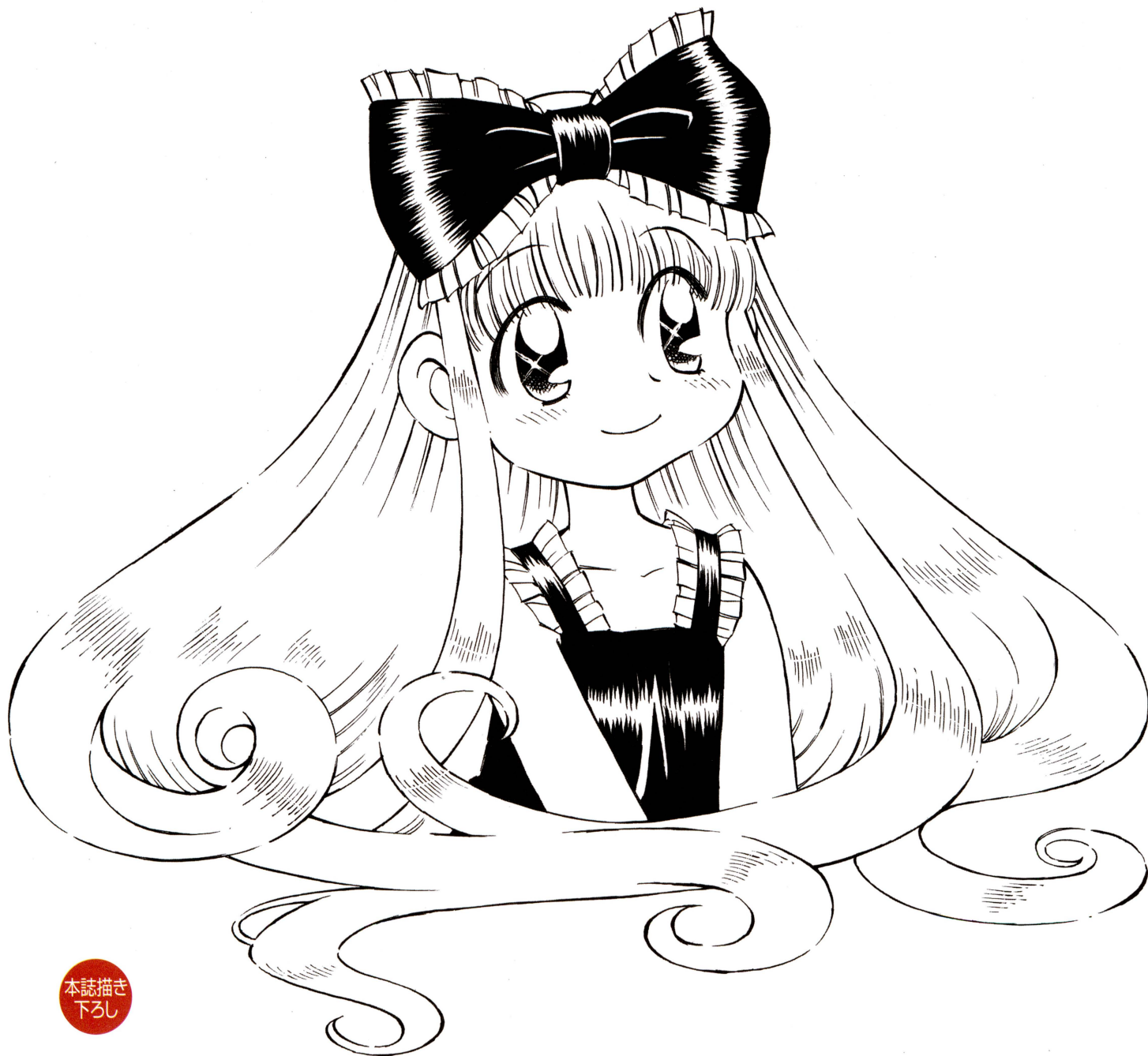
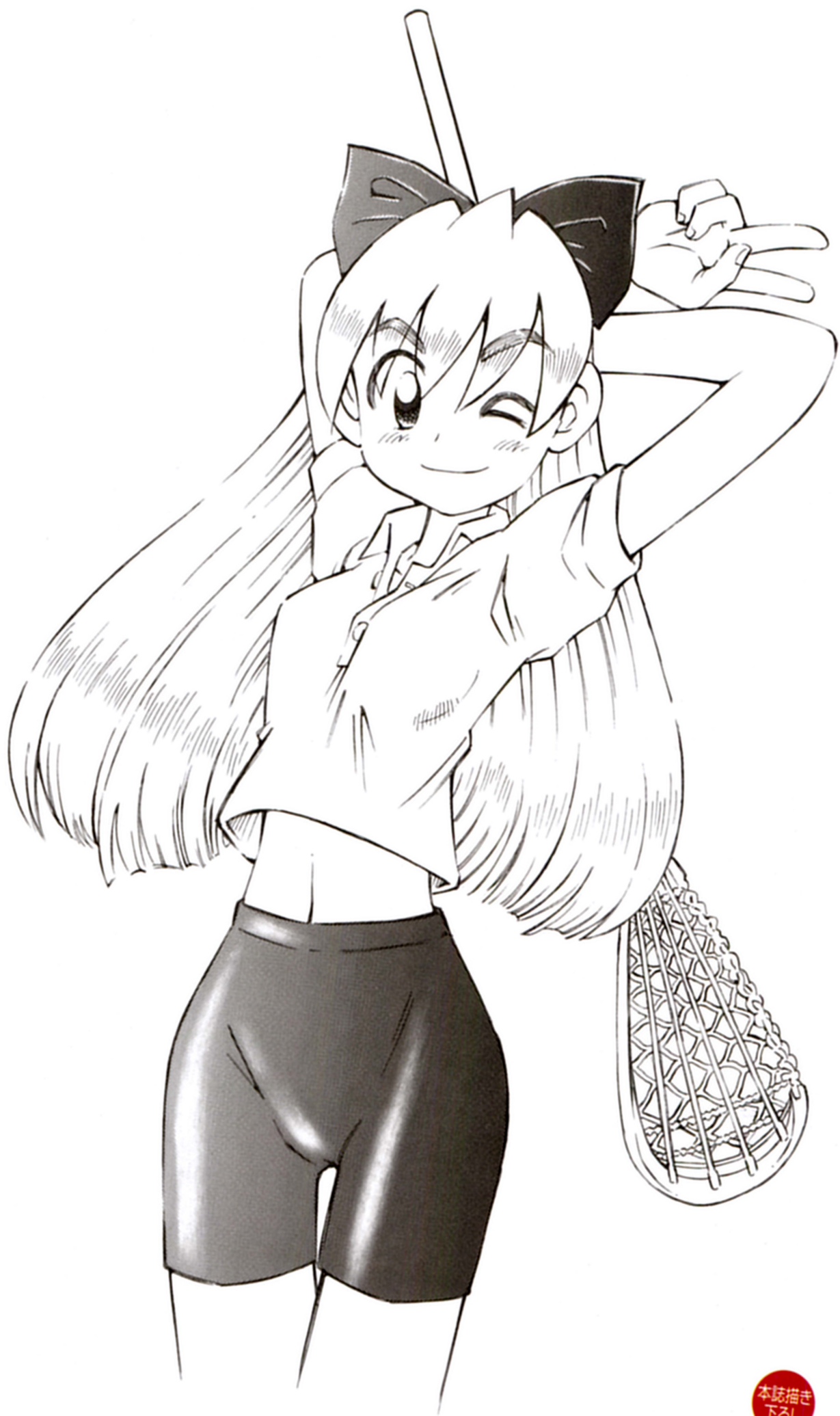
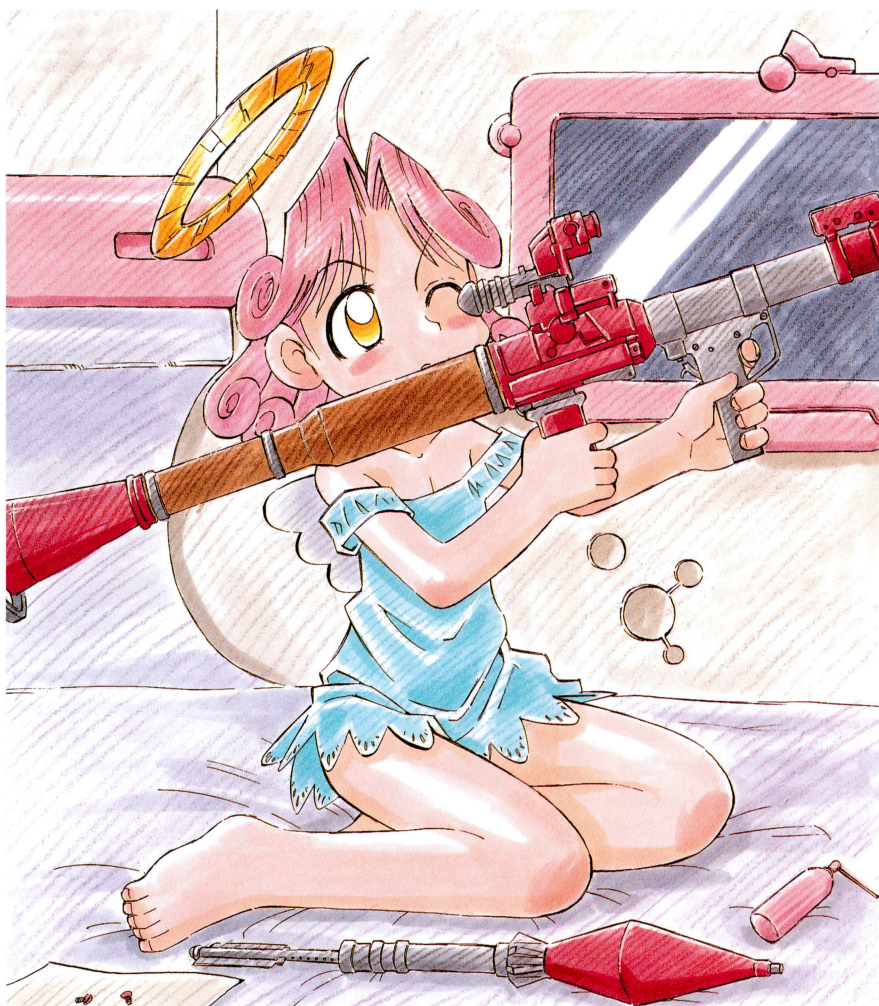
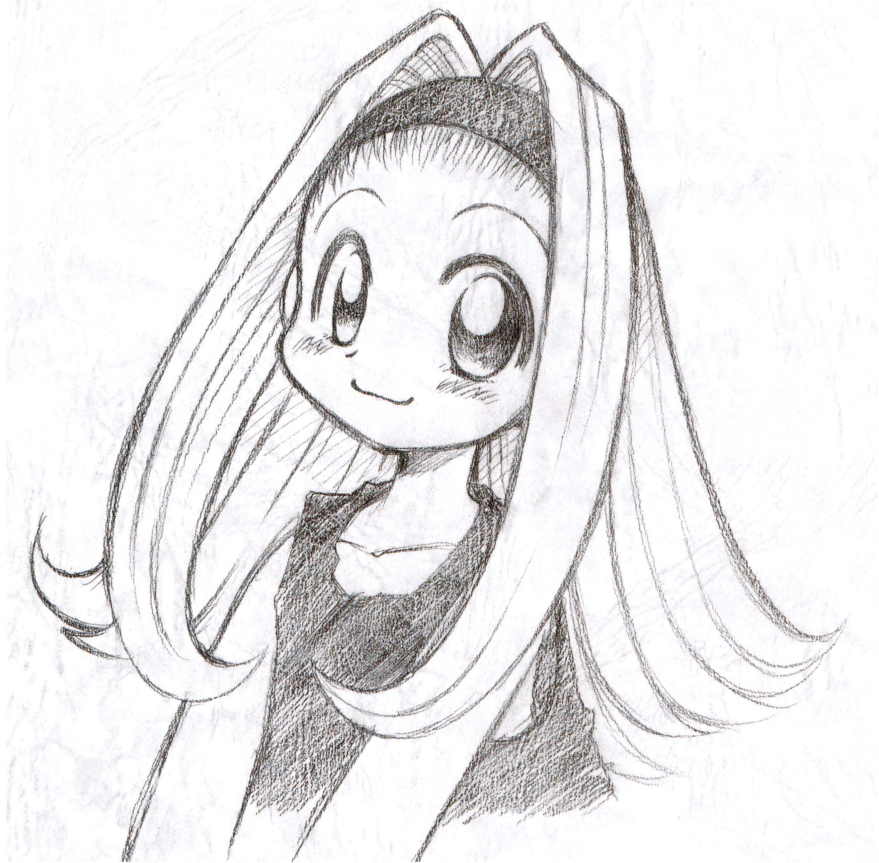
近藤：幼稚園くらいでしょうか。広告の裏にヤマ

THE MARVELOUS POWER

Illustration RURURU KONDOH

本誌描き下ろし

AUTUMN 2001

『天からトルテ！』1巻カバーイラスト

『天からトルテ！』13巻総扉イラスト

トとかマジンガーZとか描いていました。それもまたメカばっかりなんですけど。マンガに興味を持ちはじめたのは、小学校に上がってからかな。こまわり君とか描いていた記憶があります（笑）。

——そのころ読んだマンガで、印象に残っている作品は？

近藤：パロディマンガで、『ゴーゴー悟空』（成井紀郎著）という作品があるんですよ。たしか「TVマガジン」だったかな、連載されていたんですけど。それが、はじめて買った単行本です。今見ても、ものすごく絵がうまいんですよ。

——自分でコマを割ってマンガを描きはじめたのは、いつごろでしょうか。

近藤：小学校の……6年生くらいのときに、友だちふたりと回しマンガを描いたんです。たぶんそれが最初だと思います。もちろん、ノートにえんぴつ描きのしょぼいヤツなんですけど。その後、だんだんとペンを使うようになるんですが、つけペンじゃなくて、ピグマとかプログラフとか、そっちを使ってました。高校のときは、ずっとピグマでしたね。大学で漫研に入って、ようやくつけペンを使うようになるんですが、使いづらいなあと思っていましたから。その後、マンガ家の先生のところにアシスタントに入って、そこでいろいろと教えていただきました。福岡県の某先生なんですが、アルバイトニュースを見たらアシスタント募集の記事がありまして。

——アルバイトニュースに！？

近藤：私も驚きました。ああいうのって、出版社が募集したり、編集者の紹介とかでなるものだと思っていたので。それで、これはぜひ、と思って応募したら、使っていただけることになったんです。ペンの使い方とか、背景の描き方とか、チーフアシスタントの方にいろいろと教えてもらいました。アシスタントをしていたのは、だいたい2年くらいかな。ほぼ同時期にファミ通の漫画大賞に応募していまして、たまーに読み切りを描かせてもらっていたんです。そのうち本数も増えてきたので、独立したという感じです。

女性か男性か!?
ファンをやきもきさせた罪作りな悪ノリ

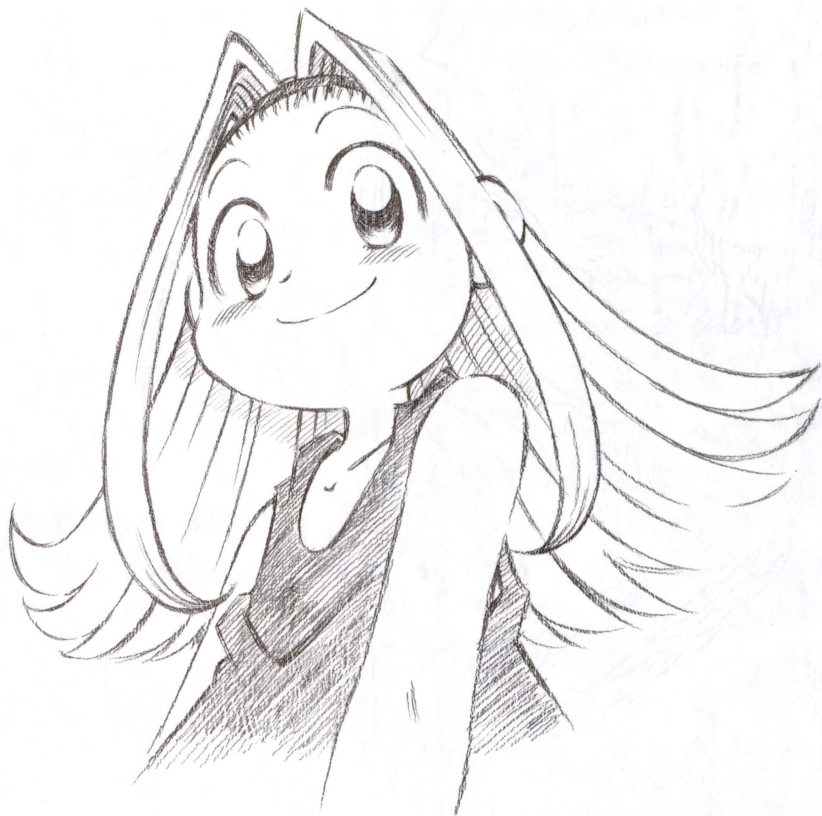
——では、マンガ家になろうと決心されたのは大学生くらいですか。

近藤：マンガ家になりたいというのは、小学生くらいから思ってました。でも、高校生のころにゲーム会社志望に転んで（笑）。当時はまだファミコン時代で。世の中でもゲーム会社に入ろうなんて考える人が少なかったころですから。友だちと、セガに入ろう、セガに入ろうと言い合ってたんです。

——なぜセガだったんですか？

近藤：友だちと『スペースハリアー』をやって感動したから（笑）。高校が進学校で……漫研とかもないような学校だったんですよ。だから帰宅部で、趣味に時間を費やしていました。ゲームセンター

『天からトルテ！』13巻カバーイラスト

とか、よく行きましたよ。
――でも、また大学でマンガの道に戻ってきたんですね（笑）。
近藤：大学には漫研があったので（笑）。高校のときにも絵は描いていたんですが。具体的なキッカケは、何の気なしに送ったファミ通漫画大賞の受賞でしょうか。「絵が描けてお金がもらえて、それで暮らせるなんて、こんなに幸せなことはない！」と思って。
――「近藤るるる」という個性的なペンネームも、そのころつけられたんですか。
近藤：これは大学の先輩がつけてくれたものなんですよ。「お前は今日から近藤るるるだ」と。
――そのとき、抵抗はしなかったのでしょうか。
近藤：逆にインパクトがあっていいんじゃないかと。「いただき！」って感じでしたね。

『天からトルテ！』13巻カバーイラスト

――ペンネームのせいで、女性だと思われることも多かったのでは……？
近藤：サイン会をするまで、女性だと思ってた人も多かったみたいです。登場したとたん、会場にため息の音が（笑）。中には帰った人もいたらしいです。サイン会じゃなくて正体をたしかめるのが目的だったのかも。
――一時期、女性だと思わせるような記事もありましたね。
近藤：性別不詳で遊んでいた部分はあります。名前が女っぽいし、絵柄もめちゃくちゃ男っぽいわけではないので。まあ、見る人が見たらすぐ男だとわかると思うんですけど。『あんな』（ハイパーあんな）の連載をやっていたときに、怪しげなラブレターみたいなものが来たんですよ。それで担当さんと悪ノリして、性別不詳にしようということになったんです。でも、連載当初はそんなつもりはなかったので、次号予告に「九州男児が贈る～」みたいなアオリが入ってるんですよ。だから知ってる方は知ってらっしゃったと思います。
――ファンブックを拝見したんですが、ほかのマンガ家さんも性別は伏せていらっしゃいましたね。中には、女性としてコメントを書かれていた方も……。
近藤：こちらからお願いしたわけではないんですが、みなさん、悪ノリに参加してくださいまして（笑）。いまだに女性だと信じていらっしゃる人もいるので、ちょっとファンには悪いことをしたかなーとも思うんですけど。
――あまりプロフィールを出していらっしゃらないのも、女性だと思われた原因のひとつかもしれませんね。
近藤：うーん、別に出したくないと思っているわけではないんですが、マンガ家はマンガを見てもらえればいいという気持ちがあるので。「るるるのひみつ」（※1）のコーナーでも、適当なこと言ってます（笑）。
――もしかしたら、このインタビューで先生が男性だと知る方もいらっしゃるかも。
近藤：そうかもしれません。まあ、男でも女でもマンガの内容は変わりませんので、安心して読んでいただければと思います（笑）。

※1　「るるるのひみつ」とは『天からトルテ！』の単行本の巻末ページで、近藤るるる氏が近況などを書かれているコーナーのこと。

PALETTA ILLUSTRATION&ESSAY

A girl WITH WORLD WARDROBE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

成瀬ちさとが民族衣装とともに世界各国の女の子を描き下ろす！

No.1 トルコ周辺の踊り子

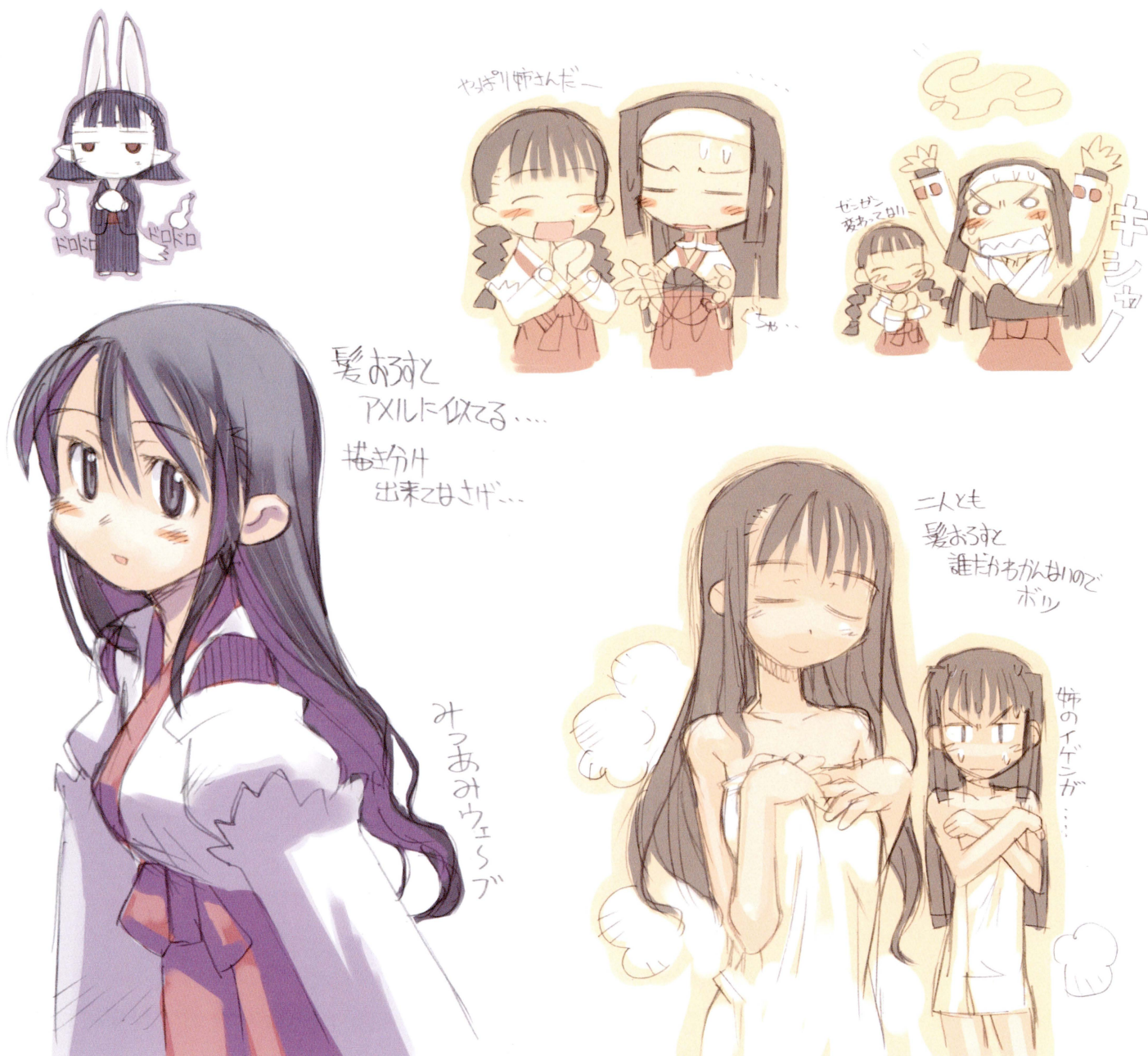
●成瀬ちさとのA GIRL

みなさんはじめまして、またはこんにちは、成瀬ちさとです。

実際の資料を元に＋αの妄想で世界の民族衣装を描いていくこのコーナー、今回は、東欧トルコの民族衣装にチャレンジしてみました。トルコ周辺の踊り子っぽい格好というか、エキゾチックな雰囲気の衣装ってすごく好きなのですけれど、調べてみるとこのトルコという国、同じ国でも宗教や地域でかなり衣装が違っているようです。

そんな中で、今回参考にしたのはヨーロッパ寄りのトルコの民族衣装。でもこれは室内着なので、実際は多分このまま外に出るということはないのでしょうけれど……。

●成瀬ちさと
1978年生まれの東京都民。イラストレーター、キャラクターデザイナー。代表作に『夢のつばさ』『マーメイドの季節』などがある。最近は、ある仕事で超多忙な毎日を送っているらしい。ホームページ「Karmic Relations！」は、
http://www.netlaputa.ne.jp/~naruse/

Illustration CHISATO NARUSE

BACK STAGE EXPRESS ●飯塚武史

Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.4 カイナ&ケイナ姉妹

サモンナイト●制作現場から

PROFILE

福岡県在住　イラストレーター&キャラクターデザイナー。夏コミに良いカンジのパッフェルさんコスプレの人がいたとか……写真撮った人いたら……み、見せて……。個人的にはルウが見たいとかムリを言う飯塚でした。

GAME INFORMATION

In Store Now!

「サモンナイト2」

- ●プレイステーション
- ●バンプレスト
- ●5,800円
- ●ファンタジックS・RPG
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ　http://www.summonnight.com

キャラクターデザイン：飯塚武史
シナリオ：都月狩

新創刊おめでとうございます。

こんにちは、はじめまして飯塚武史と申します。サモンナイト1・2のキャラクターたちの日常を描くこのコーナー、今回はカイナケイナ姉妹です。ふたりとも同じ色使って塗れるので、ずいぶんラクに描けました。幼いころにふたりでしたアヤトリをして、失われた記憶を取り戻そうっていうカンジのイラストです。どうやらケイナは昔から不器用っぽいです。

巫女装束は赤白の組み合わせさえ押さえておけば、かなりいじってアレンジしてもそれっぽく見えるので楽しくデザインさせてもらいました。

ケイナはもう1色色味を加えてあげたほうが、全体的にしまったかもしれません……。ああ、でもフォルテもかなり地味だし……つりあいは取れてるのかな。どうなんでしょう……？

カイナですが1から比べるとずいぶん変わってますね。ギブソンほどじゃないですが……。

サモナイ2では気分を変えて三つ編みは2本から1本にしてみました。ええと……ゴメンナサイ、ホントは間違えて1本で描いてしまいました。イベントのトコだけですが、間違えました……。EDは2本ですね、ちゃんと。三つ編みほどいた絵も描きたかったのでちょっとだけ描いてみましたがほんと誰だかわかりませんね、ってかキャラ多くて描き分けが……あわわ。

4回目にしてもう組み合わせのネタが切れてきましたね。サモンナイト1のキャラも、もうちょっと描きたいかな……。アカネとパッフェルとかがいいかもしれませんね。

KAINA&KEINA

Illustration TAKESHI IIZUKA

ベアナックルシリーズ 闘うセクシーお姉さん・ブレイズ

その昔ポカリスエットのCMでシンディ・クロフォードが大剣を振りまわす姿にホレてからブレイズ系のキャラにはすっかり弱いオイラです

開発者の方もきっとシンディ・クロフォードにあこがれていたに違いない！と確信しているのですがどうなのでしょうか(笑)？

ちなみにシンディ・クロフォードはスーパーモデルですホクロがセクシーなお姉さんでした

以来セクシーお姉さん系キャラを描くときは決まってホクロです(笑)

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

ノスタルジック新連載

16ビットのヒロインたち vol.1

近藤敏信

PROFILE

9/14生まれのA型。ゲーム制作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきポヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」「シャーマンキングカードゲーム超・占事略決」など。

ここに登場するヒロインたちは忘れられない、思い出深いゲームのヒロインたち。。そんな愛すべきオールドゲームのヒロインたちへ捧ぐ…

『FF』よりハマった、ムンズりと巴投げの誘惑

みんなおぼえているだろうか？　『ベアナックル』という格闘アクションゲームのシリーズがメガドライブにあったことを……。メガドライバーならきっとみんな遊んだハズだ！

なんてったってその当時『FF』といえば『ファイナルファンタジー』ではなく、格闘アクションゲームの方の『ファイナルファイト』を指す略語だったくらいである(笑)。

さて、そんな『ベアナックル』シリーズのヒロイン、ブレイズ嬢である。密かにブレイズはオイラの隠されたあこがれのヒロインNo.1だったのだ。

ゲーム的には『1』がお気に入りで『2』はプレイ時間が長くなりすぎて、だれてしまってちょっとナニだった。んが『2』はブレイズの露出度はあがったのでギューである。『2』のブレイズで『1』を遊びたいモノである。

んでこのゲームは協力プレイやら、つかみ技やらがやけに多彩で楽しいのだが、ブレイズのチチを背後からムンズとつかみ、微動だにしない感無量のコーディ似の主人公の姿には、笑わずにはいられなかったハズだ。オイラもプレイするたびに、ブレイズをムンズっては独り竜虎乱舞を放っていたものだ(笑)。そしてパンチラみたさの巴投げ……。若さゆえの行動がなつかしいですなあ。

表面上をパクって内容がつまんないゲームが多い昨今、『ベアナックル』はいい意味で「おもしろさ」の部分をパクった名作であった。

オイラは『FF』より好きでした。くどいですが『ファイナルファイト』ね(笑)。

作品解説

●ベアナックル

1991年に発売された横スクロールアクションゲーム。出現する悪党どもを、ひたすら倒していく爽快アクションで人気を博す。メガドライバーの基本アイテムのひとつといえるゲームで、『3』まで作られている。ちなみに音楽は古代祐三氏が担当していたりする。

こちら風花学園小等部

●近永早苗
Sanae Chikanaga

No.1 ミュージカルスターを夢見る元気なコ

4年2組●出席番号1番●相島郁歩

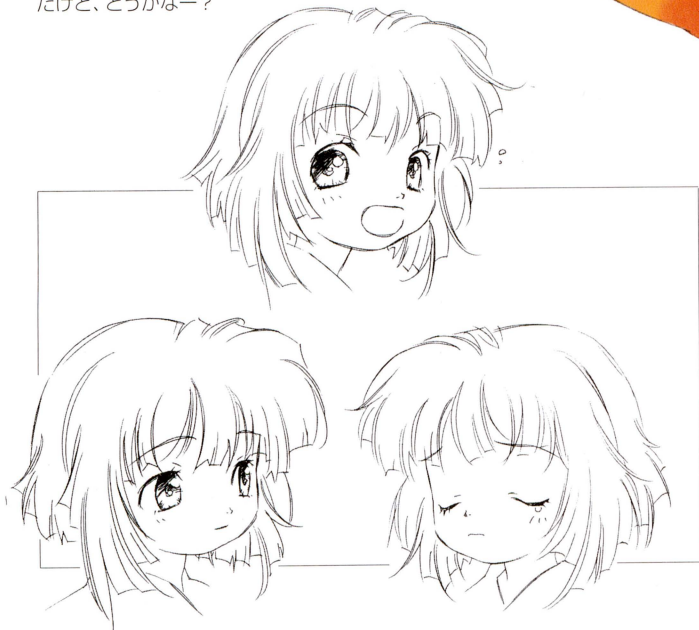
ちょっとナマイキ、ちょっとけなげ……。
なんだか気になる、そんな女のコ。
あなたのクラスにもいませんでしたか？

あーっ、また帽子、飛んじゃった！　ここって海のそばだから、風が強いんだよね。でもそのおかげで「ふうりょくはつでん」ができるのよって、ママが言ってたっけ。それに、あちこちでハーブを作ってるから、風が吹くとすごくいい匂い……って、うっとりしてる場合じゃなかった。遅刻しちゃうよー。

あのね、学校のそばに公園があるの。昔はお城だったんだって。でも今は、ネコがいっぱい。それでついつい寄り道しちゃって、遅刻しちゃうんだ。いっしょに登校してる弟も遅刻。でもいいよね。ネコ、かわいいもん。

あとね、途中のベーカリーで、時々パンを買っちゃう。ここのパン、ハーブがいっぱい入っててておいしいんだよ。お気に入りなの。

遊ぶときは、うちの屋根裏部屋にみんなで集まることが多いかなー。うち、かわいいんだよ。友だちも「ペンションみたい」って。おじいちゃんたちと同じところに家を建てたんだけど、ママが『赤毛のアン』みたいな家にしたいって言ったんだって。

秋には、一大イベントが待ってるの。学芸会で『長靴をはいた猫』のミュージカルをやるんだけど、あたし、主役なんだよ。もともと言い出したのはあたしだから、どうしても主役、やりたかったんだ。だから今は、練習に夢中。憧れのミュージカルスターへの第一歩!? なんて思ったりして。ママもすっごい楽しみにしてて、コスチュームもデザインしてくれたんだよ。けっこう似合ってると思うんだけど、どうかなー？

PROFILE

●ちかながさなえ
7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役が大好き。

PROFILE!

IKUHO AIJIMA

- 名前　相島郁歩
- 身長　137cm
- 体重　32kg
- 父　36歳。電気技師。郁歩とはTVゲームのライバル。
- 母　33歳。自宅で子どもお絵かき教室を開いている。
- 弟　8歳。同じ学園の小等部2年生。
- 好き　ママの手作りプリンと茶碗蒸し。学園で飼っているペリカン。TVの音楽番組。
- 嫌い　歯医者さん。酸っぱいもの。クモ。怖い話。
- 夢　ミュージカルスター。(なんとなくカッコいいから)

IKUHO AIJIMA

Illustration SANAE CHIKANAGA

No Surprises

桑島法子
Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

No.15 イギリスの片田舎にて

新しくなっても連載が続いていて良かった(笑)。おめでとーう!! これからも末長くよろしくお願いします♥♥

初めて海外へ行ってきました♥ なんと私、12月にファーストソロアルバムを出すことに……!!

すべての作曲を服部克久さん、作詞とプロデュースを北川恵子さん、パフォーマーは私、桑島法子。服部先生と北川さんコンビといえば、『無限のリヴァイアス』や『アルジェントソーマ』を思い出す人も多いはず……。こう言ってはおふたりに失礼だけれど、おじいちゃんとお母さんと娘みたいに世代も全くバラバラの3人が集まって創る、とてもユニークな試みです。

内容的にも、エミリー・ブロンテの『嵐ヶ丘』をモチーフにしたものから宮沢賢治にいたるまで、様々な役を演じ歌うとても演劇的なアルバム。そのジャケット写真の撮影も兼ねて『嵐ヶ丘』の舞台、イギリスのハワースという街に行ってきました。

とにかくそこは、時が止まったような場所。車で走っていると、どこか東北に帰ったような安心感があるのだけれど、まず、田んぼがなくてどこまでも牧草地帯。地震がないから、レンガを積み上げたような塀や壁などが目立ちます。民家の庭は花だらけでキレイ。白髪で威勢のいいおじいちゃんやおばあちゃん、そして犬が多かった♥ きっと住んでみると何もないし、不便な街かもしれないけど、都会からのVisitorにとっては、天気のいい日に一杯のモーニング・ティーをベランダで飲むだけで幸せな気分になれる……そんな街でした。

これから東京に帰ってレコーディング!! 魂を込めて歌うので、みんな、聴いてね♥

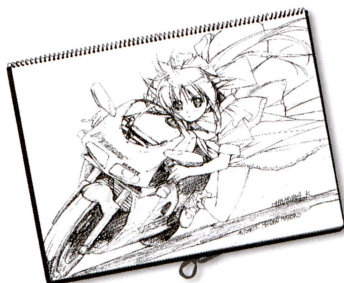
INFORMATION

ラジオ企画のDVD『CLUB db でじたる』好評発売中!!
12月12日(私の誕生日♥)ビクターから『フローレス～死者への花束～』発売予定。よろしく!!

PRESENT for YOU

PALETTA● 読者プレゼント

激レアアイテムの直筆イラストや、メーカーさんから提供していただいたポスターなどをプレゼント。
応募方法をよく読んで応募してください。

1
大野哲也直筆イラスト／1名

2
高村和宏直筆イラスト／1名

3
まほろまてぃっくDigital Maiden／3名
■提供：ガイナックス

4
「メモリーズオフセカンド」ポスターセット／5名
■提供：キッド

5
「てんたま」ポスター／5名
■提供：キッド

6
「エヴァーグリーン・アベニュー」ポスター／5名
■提供：データム・ポリスター

7
「こみっくパーティー」ポスター／5名
■提供：アクアプラス

8
「夢のつばさ」クリアファイル&レターセット／5名
■提供：キッド

9
PALETTA特製テレホンカード／100名

10
PALETTAグッズセット／20名

HOW TO APPLY
応募方法

添付されているアンケートハガキに、
希望の賞品番号を記入してお送りください。
抽選のうえ当選者を
PALETTA vol.2（2002年1月中旬発売予定）
にて発表いたします。

締切
2001.11.30
（消印有効）

Better Know

今回取り上げた各コンテンツをあらためてご紹介

気になった人はこのページをチェックして
購入したり見たりするときの参考にしてください。

Memories Off 2nd

●関連ページは18ページ

1999年9月にプレイステーションソフトとして発売された『Memories Off』。その第2作となる『～2nd』が2年の歳月を経てついに登場。キャラクターデザインは今回も人気イラストレーター、ささきむつみ氏が担当。

主人公は高校3年生。部活を引退したあとの、少し気だるい夏休みから物語は始まる。

些細な誤解。すれ違う心……。ストーリーを通して語られるのは「かけがえのない想い」、そして「切なさ」。本作に登場する繊細な少女たち、そのひとりひとりに用意された切ないシナリオを存分に堪能しよう。

プリズム・ハート

●関連ページは26ページ

2000年に発売されたPC版は、人気イラストレーター大野哲也が率いるパジャマソフトの処女作で、その後もファンディスクが発売されるほどの人気作品となった。

地方から上京してきた騎士見習いが、騎士叙任をめざして修行するという物語だが、主人公が住む風車亭には、同じように修行に励む剣士やお手伝いの女の子が！　彼女たちとの恋愛を実らせることが目的に変わってしまうかも……。

ドリームキャスト版では新キャラクターがふたり追加されているので、PC版をプレイした人も十分に楽しめる内容になっている。

Candy Stripe～みならい天使～

●関連ページは34ページ

セガが初めて制作した、本格恋愛アドベンチャーゲーム。ストーリーは、医学部を卒業したてのプレイヤー（研修医）が、聖アンジェルス病院に着任したところから始まる。

ここで主人公は、一人前の医師をめざして、研修にやってくる看護学生や同僚の研修医たちと、1年間の研修期間を過ごしていくのだが……。

ストーリーは大きくふたつに分かれており、前半では各キャラの好感度を上げ、後半では好感度の高い女の子との物語を楽しむことになる。医者としての腕と彼女たちの好感度、どちらを優先するかが悩みどころ。

こみっくパーティー

●関連ページは36ページ

あの大人気ゲームのドリームキャスト版。悪友の九品仏大志に誘われて、同人誌制作に巻きこまれた主人公。慣れない作業に悪戦苦闘しながら即売会「こみっくパーティー」に参加しよう。もちろん、瑞希やサークル活動や即売会で出会う女のコたちとの親交を深めるのも忘れてはならない。締め切りかデートか。本を売るか女の子と仲よくするか。限られた時間をいかにうまく使うかが、ポイントだ。

そして、ドリームキャスト版には、新キャラクター御影すばるが登場。彼女の出現が『こみパ』ワールドにどんな影響を与えるのか！

まほろまてぃっく

●関連ページは38ページ

「月刊COMICガム」で人気連載中の『まほろまてぃっく』がガイナックスの手によりアニメ化された。

メイドさん＋ラブコメという設定で展開されるストーリー。監督は劇場アニメ『王立宇宙軍～オネアミスの翼』の山賀博之氏。

戦闘アンドロイドとして、外宇宙からの侵略者と戦い続けたまほろは、残り少ない寿命をメイドとしてまっとうすることを選択する。ご主人さま、美里優のために、ちょっとドジだが一生懸命に尽くすまほろ。ふたりを中心に展開される、コミカルでちょっと切ないストーリーに期待しよう。

éX-D

●関連ページは44ページ

藤島康介氏が、企画・原案・キャラクター原案を担当した注目のOVAシリーズ（全6巻）がついに完結。

人々が運転を忘れてしまった、そう遠くない未来の話。街を走る車はすべてAIカー。しかしまったく原因不明のAIカーの暴走がたびたび起こるようになる。そこで組織されたのが「エクスドライバー」である。本来はAIカーの暴走を止めるのがエクスドライバーの使命だが、ラストエピソードの敵はエクスドライバーと同じガソリンカーを操る、悪のエクスドライバーというべき相手だった。

GAME INFORMATION

In Store Now!

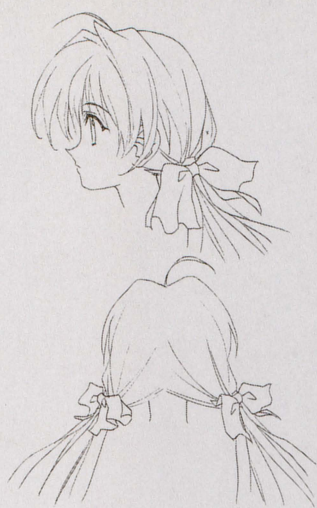
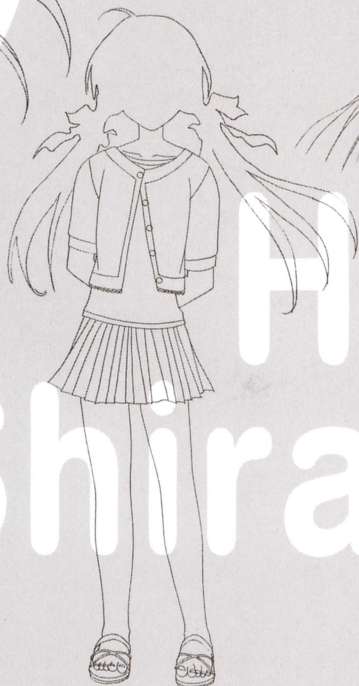
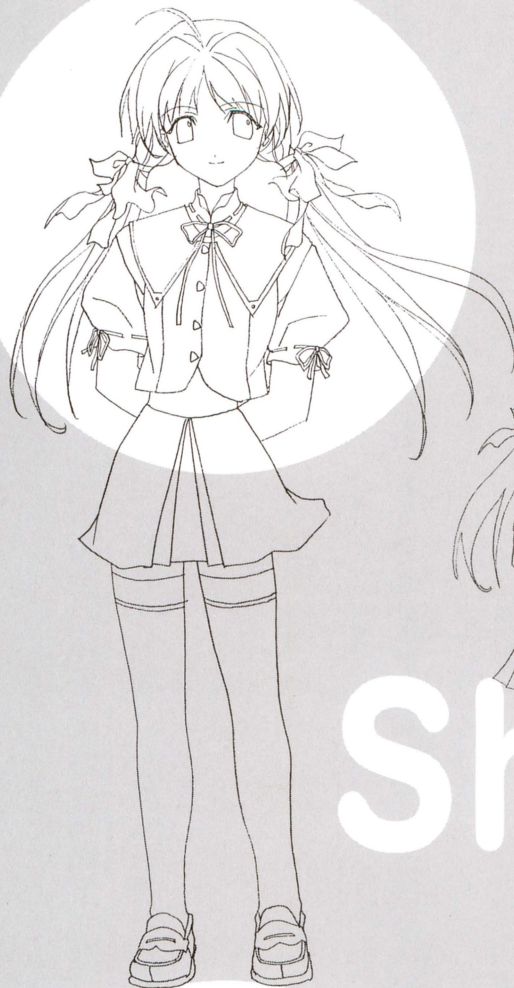
「Memories Off 2nd」
●プレイステーション／ドリームキャスト
●キッド
●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●1人プレイ

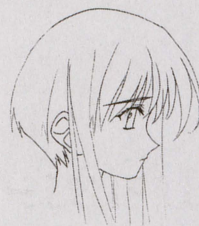
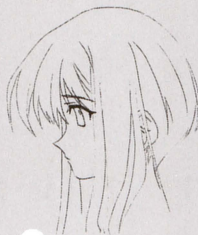
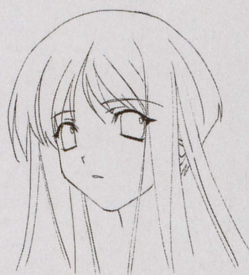
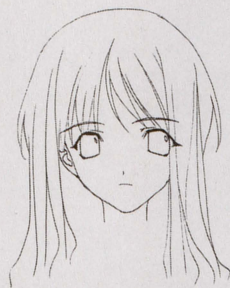
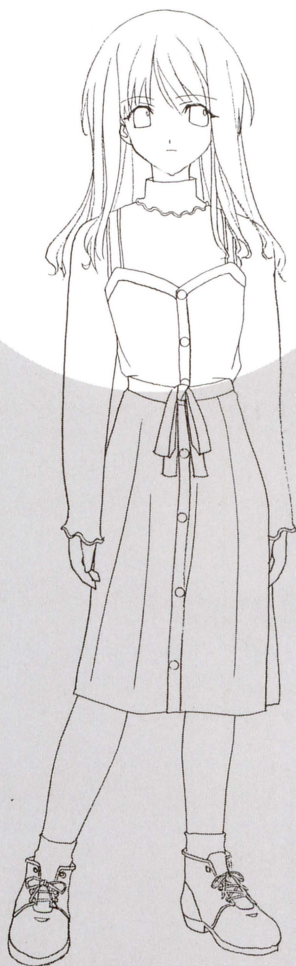
IT'S ALL NEW

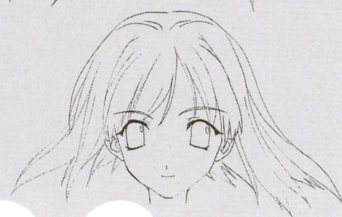
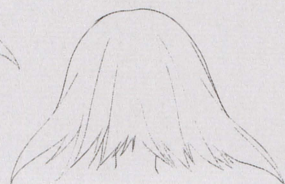
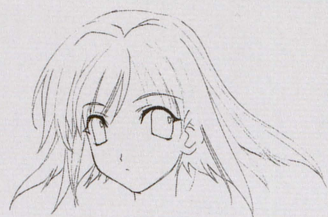
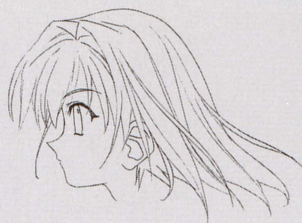
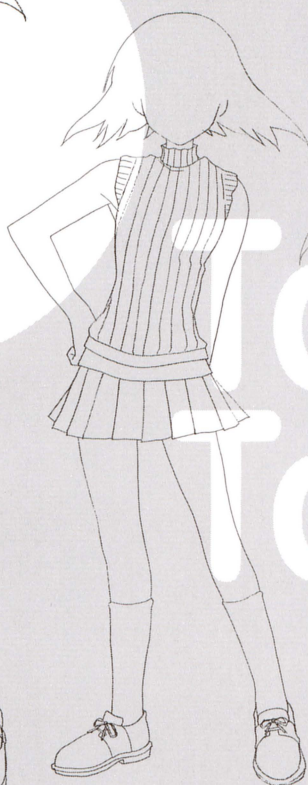
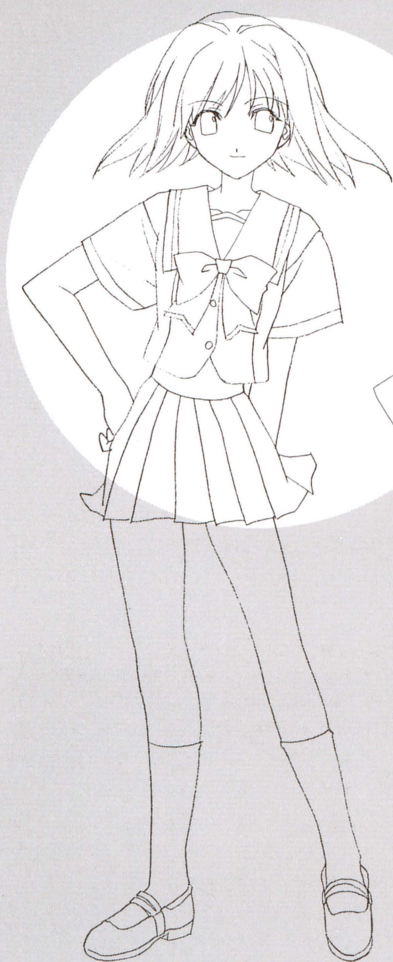
characters will refresh you designed by Mutsumi Sasaki Memories Off 2nd

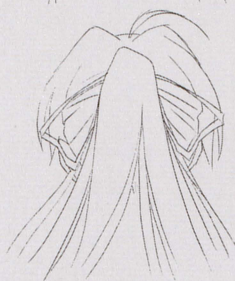
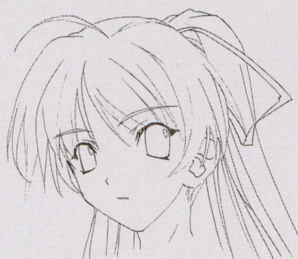
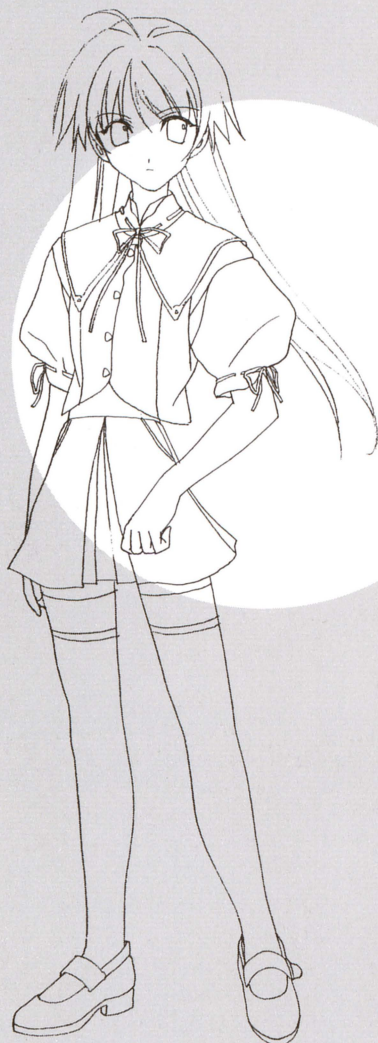
キャラクター設定資料集

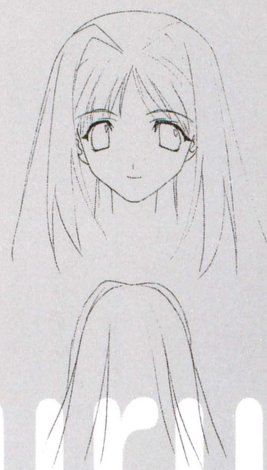
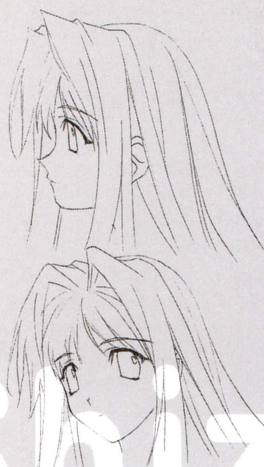
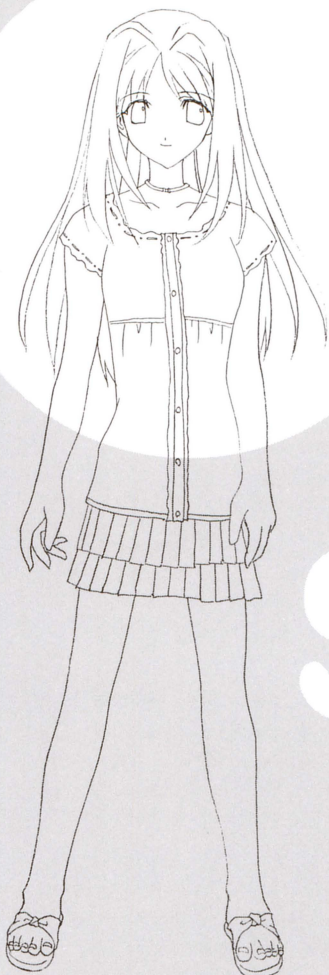
一新されたキャラクター

「恋愛アドベンチャーゲーム」への「こだわり」から
キャラクターは前作から一新された。
その設定画をささきむつみ氏のラフスケッチとあわせて紹介。

白河ほたる

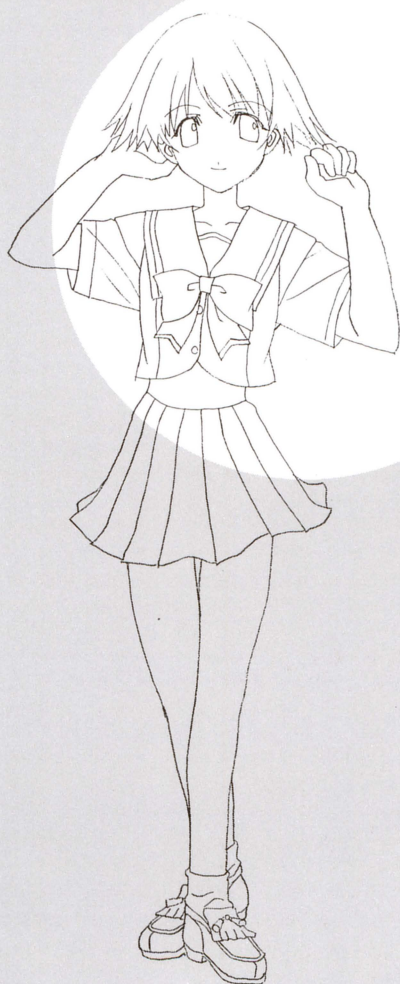
浜咲学園3年生。去年のクリスマスから主人公と交際中。甘えん坊でやや天然ボケ気味。幼い頃からピアノを学んでいて、8月末のコンクールのためにレッスンに励んでいる。
「一般的に見て欠点のないヒロイン」がコンセプト。前作のヒロイン、唯笑と近い性格設定だが、彼女よりは物事を深く捉えることができる性格だとか。素直で、主人公のことを一途に想ってくれる。とにかくいい子なので、彼女をふるのは本当に心が痛む。

南つばめ

ある日、主人公の隣に引っ越してきた不思議議な女性。夏期講習の臨時教師でもある。23歳。冷たくて無気力な性格で、退廃的なムードを漂わせ、自分のことはほとんど喋らない。
当初は、ほたるとつばめのプロットがあって、表裏一体のシナリオになっていた。そのため、性格設定などはほたると正反対になっている。謎めいた女性で、シナリオの細かい部分まで読みとらないと、エンディングを迎えても、謎は解明されないかも。

飛世　巴

澄空学園3年生。小劇団に所属している。将来の夢は女優で、そのために日々、頑張っている。明朗快活で、喜怒哀楽を表にハッキリ出すタイプ。ほたるとは中学時代からの友人。
前作で舞台となった高校に通っているが、残念なことに制服姿はゲーム中ではほとんど見られない。友人の恋人と三角関係に陥ってしまう、かなりドロドロした展開を迎えるキャラクター。意地っ張りだが、性格がサッパリしている。ころころ変わる表情が魅力。

寿々奈鷹乃

浜咲学園3年生。女子には優しいが、男子にはなぜか冷たい態度をとる。主人公のクラスメイトだが、ほとんど口をきいたことがない。水泳部に所属していて、下級生女子に人気。
ほたるにはないものをいろいろ持っている、別の意味で魅力的な女の子。新しいタイプの女の子に出会って、その魅力に惹かれていってしまう……という、恋愛のケースとしては、いちばん自然(?)なシナリオが展開される。彼女の態度の変化を楽しもう。

白河静流

大学3年生。ほたるの姉で主人公とも顔見知り。料理好きで家庭的な性格の持ち主だが、プロレス好きという意外な一面も。主人公とほたるの関係を好ましく思っていたが……。

巴と同じく三角関係シナリオ。友人ではなく、姉妹だったらどうなるか追求した。自分の感情を押し殺すタイプで、昔から自分の欲しいものを欲しいと言えない女の子だったという。妹へのコンプレックスも複雑に絡んで、いちばんドロドロしてるシナリオかも？

相摩　希

澄空学園2年生。主人公と同じ店で働くアルバイト仲間である。オッチョコチョイで、バイト中にもよくドジを踏む。明るい性格なのだが、時々、ひどく落ちこむことも。

彼女のシナリオが、この作品の中でいちばんトリッキーだとか。彼女自身の謎を追いかけていく形になり、ほたるとの関係は希薄に。ある意味、作品のテーマから離れたキャラクター。エンディングも、プレイヤーによって、受け取り方は大きく変わりそうだ。

新キャラクターふたりの秘密

SITUATION A LITTLE

The secret hidden in the characters Designed by Tetsuya Ohno Prism Heart

キャラクターデザイン・原画の大野哲也氏に新キャラの秘密からゲームの世界観までをお聞きした。

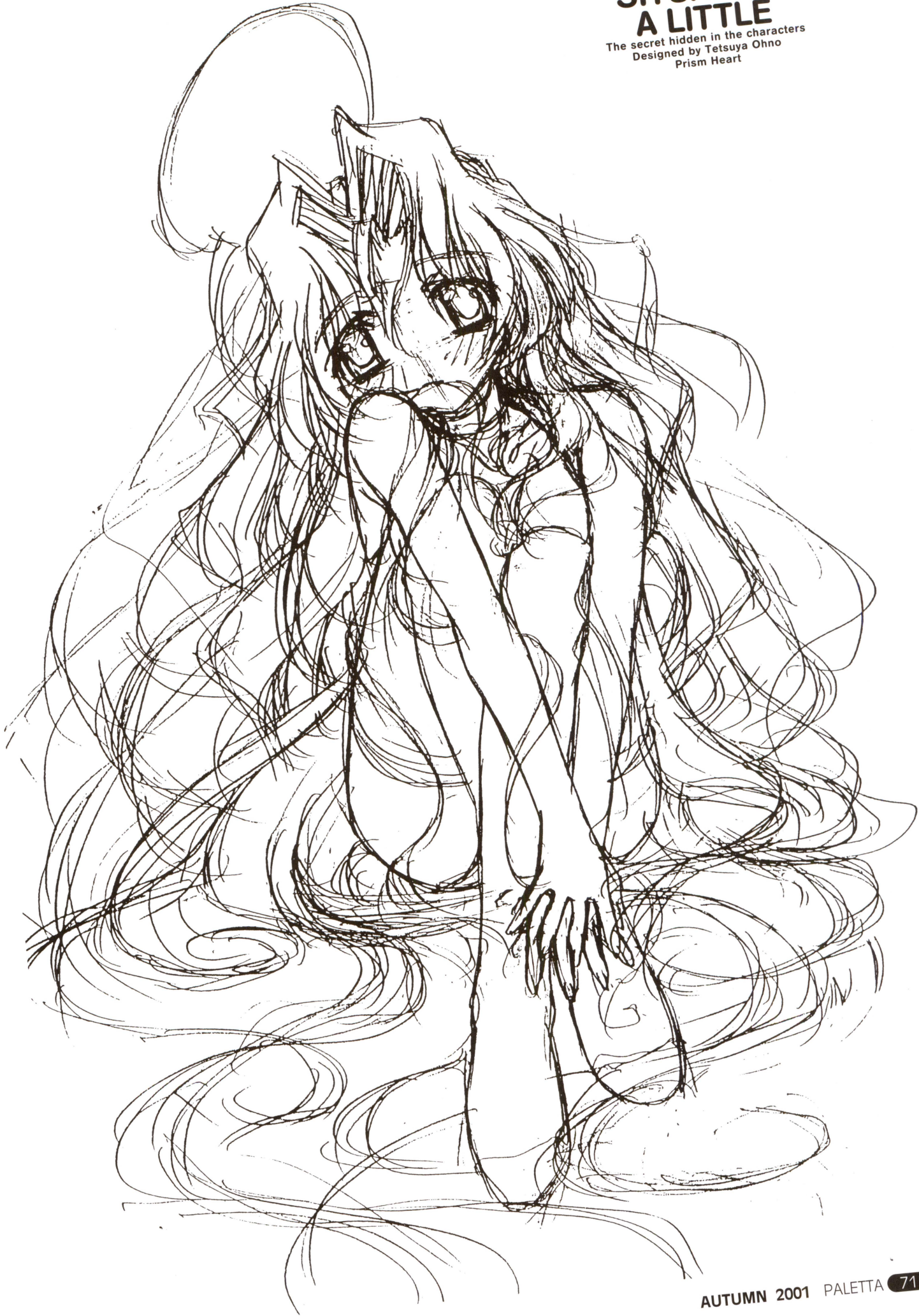
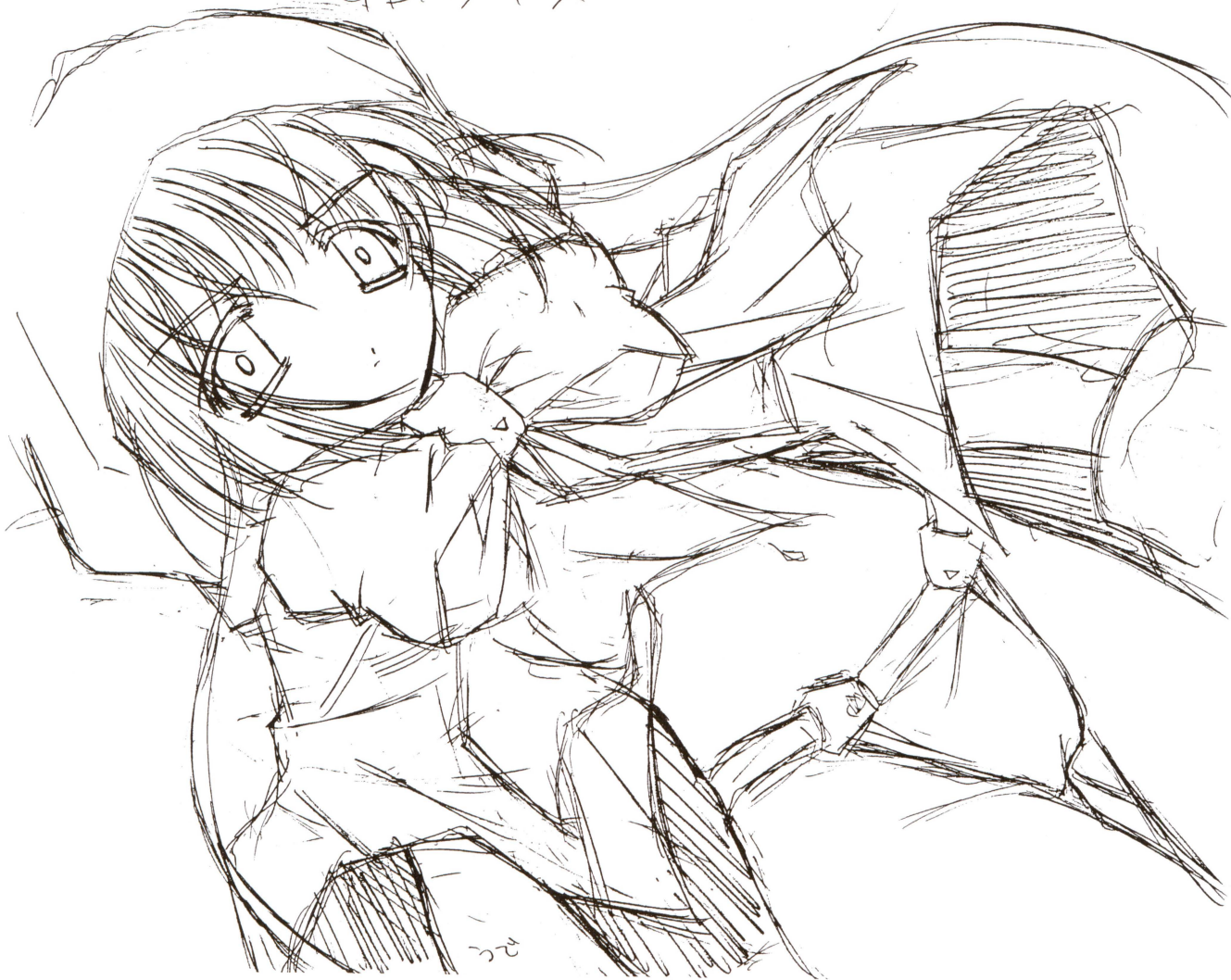
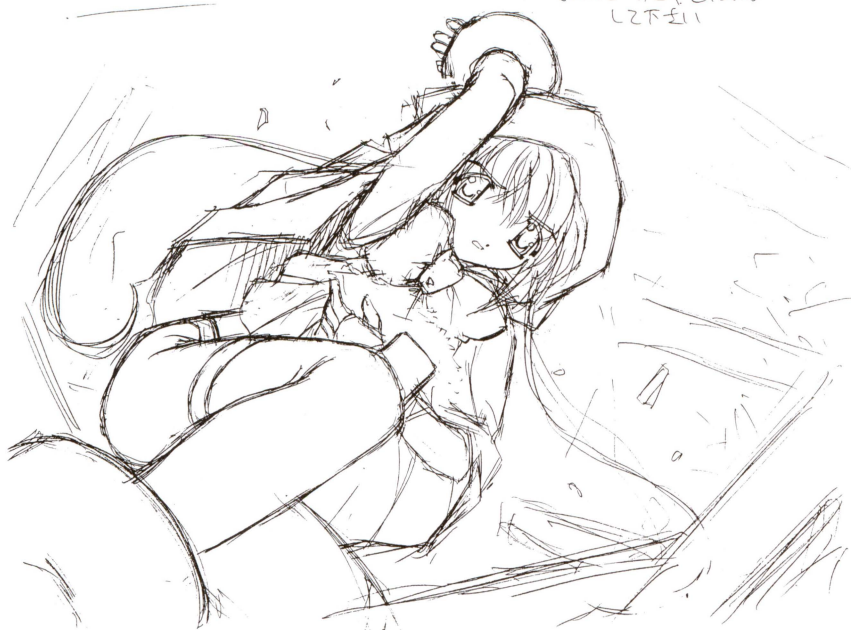
キャラクターデザイナー●大野哲也インタビュー

GAME INFORMATION
2001.11.29 In Store!(予定)
「プリズム・ハート」
●ドリームキャスト
●キッド
●6,800円
初回限定版に外伝ディスク「剣にこめた想い」同梱
●騎士育成恋愛シミュレーション
●1人プレイ

設定上のお約束にはしばられたくない……

――コンシューマ版では、新キャラクターがふたり追加されるということで、その辺のことを中心にお話をうかがっていきたいのですが。前の8人に新たに加えるということで、バランス的なことなどで、苦労されたことはありますか。
大野：いや、あの世界は何でも出していいと思ったので、そんなに悩んだりはしませんでたね。どちらかというと、せっかく出すんだからインパクトのあるキャラにしたいと思って、そういう面でいろいろと考えました。
――ではさっそく、フレイアからお話をうかがいたいのですが。
大野：えーと、どの辺まで話そうかな。
――秘密のあるキャラクターなんですね？
大野：はい(笑)。今回の新キャラはふたりとも謎を抱えていますね。実は、新キャラは声優さんが決まっていて、そこに役をはめていったよ

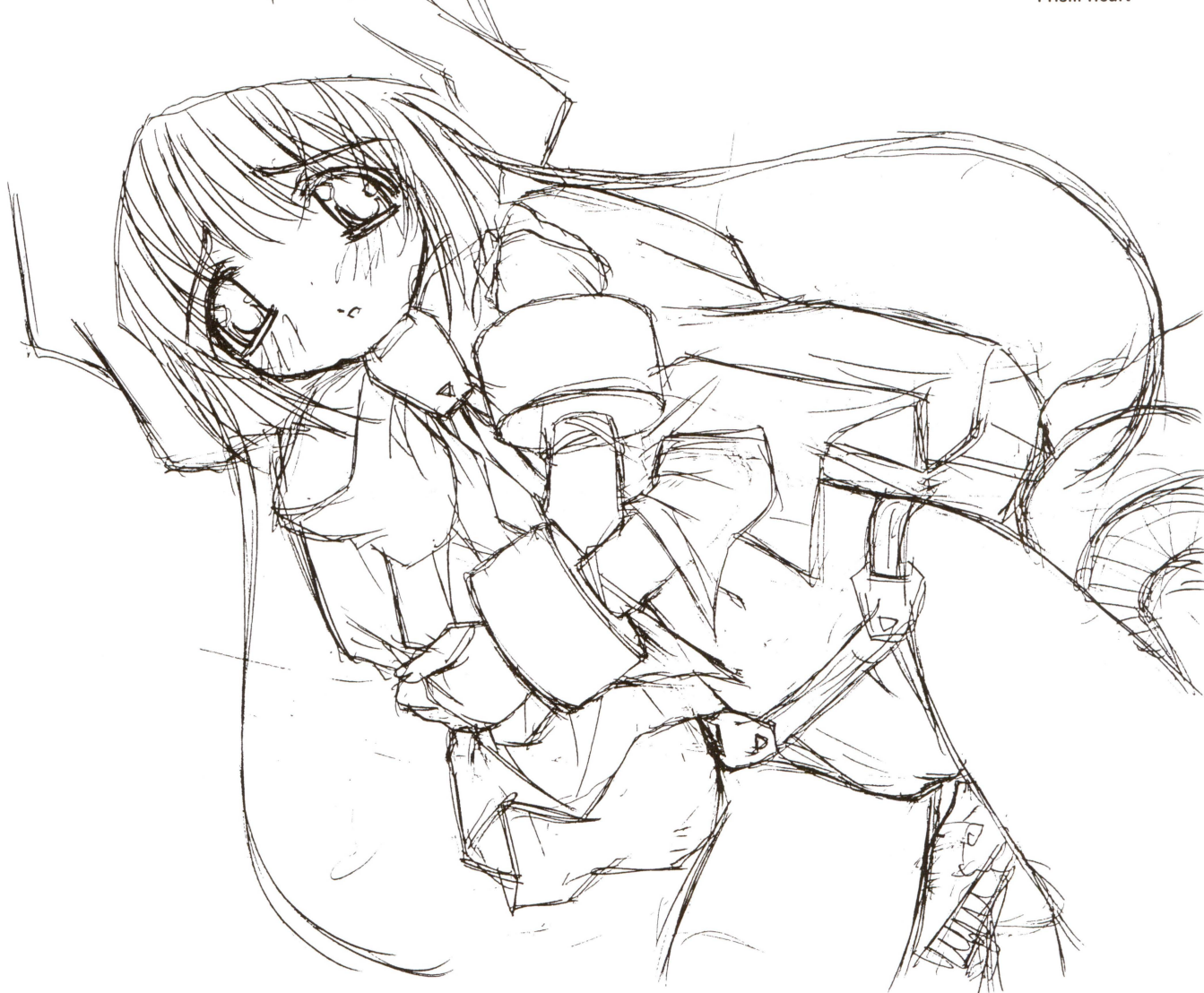
SITUATION
A LITTLE
The secret hidden in the characters
Designed by Tetsuya Ohno
Prism Heart

GB10/リーズ

うな感じなんです。フレイアが井上喜久子さんで、リーズが堀江由衣さんなんですけど。実は、喜久子さんにはPC版の時に一度お願いしているんですね。でも、その時は都合があわなくて……。それで今回、せっかくお願いできたんだから、似合う役をお願いしたいなと思いまして。歌も歌って欲しいし……と考えた結果、吟遊詩人になりました(笑)。

――ゲーム中で歌を歌うんですか？

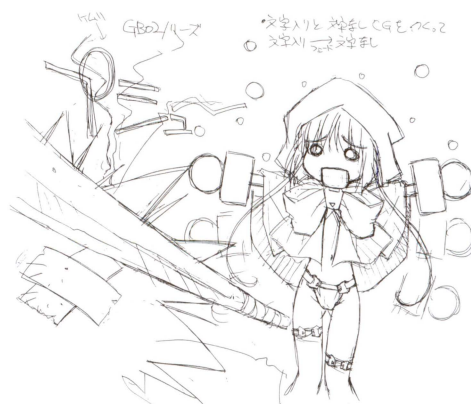
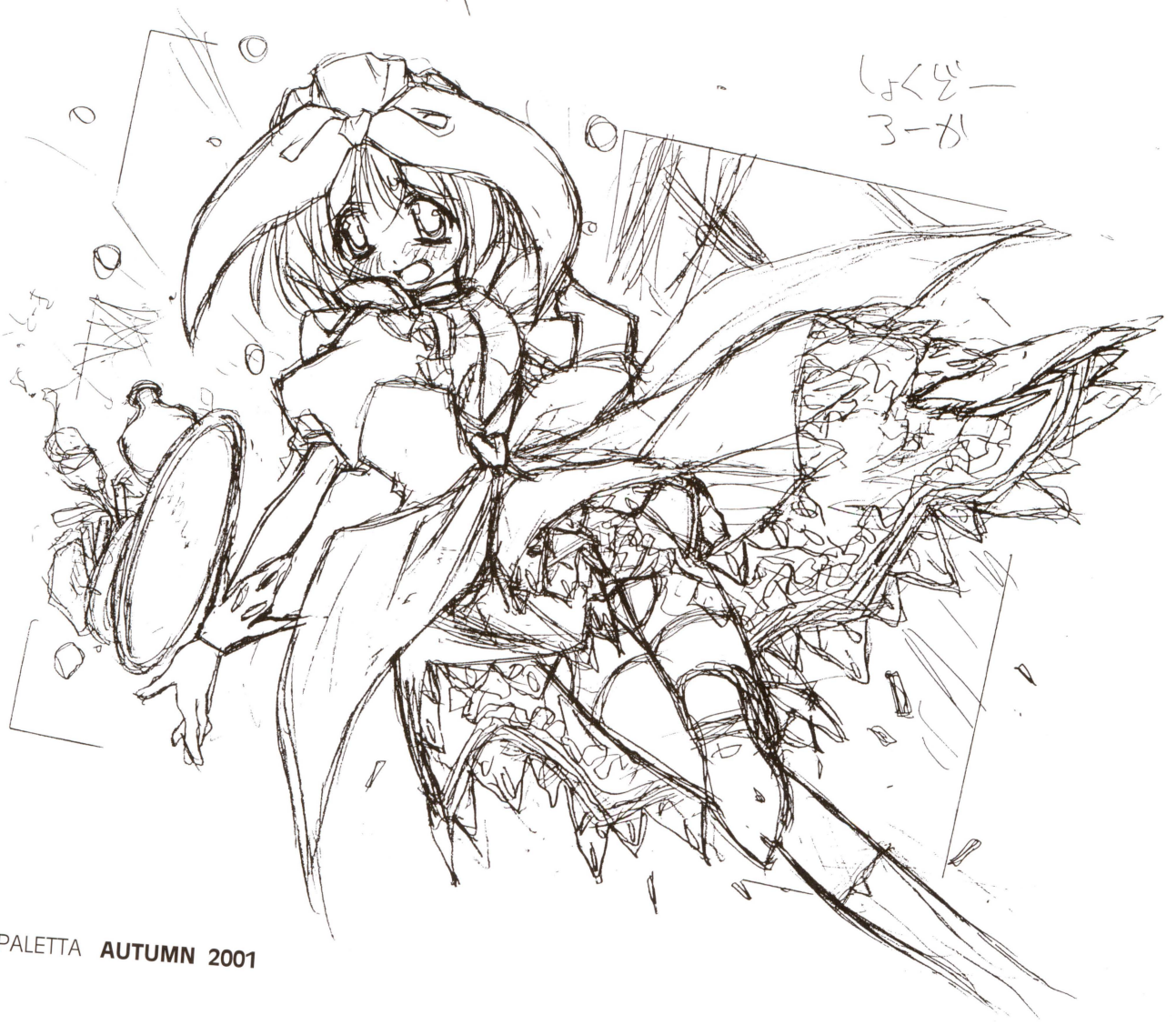
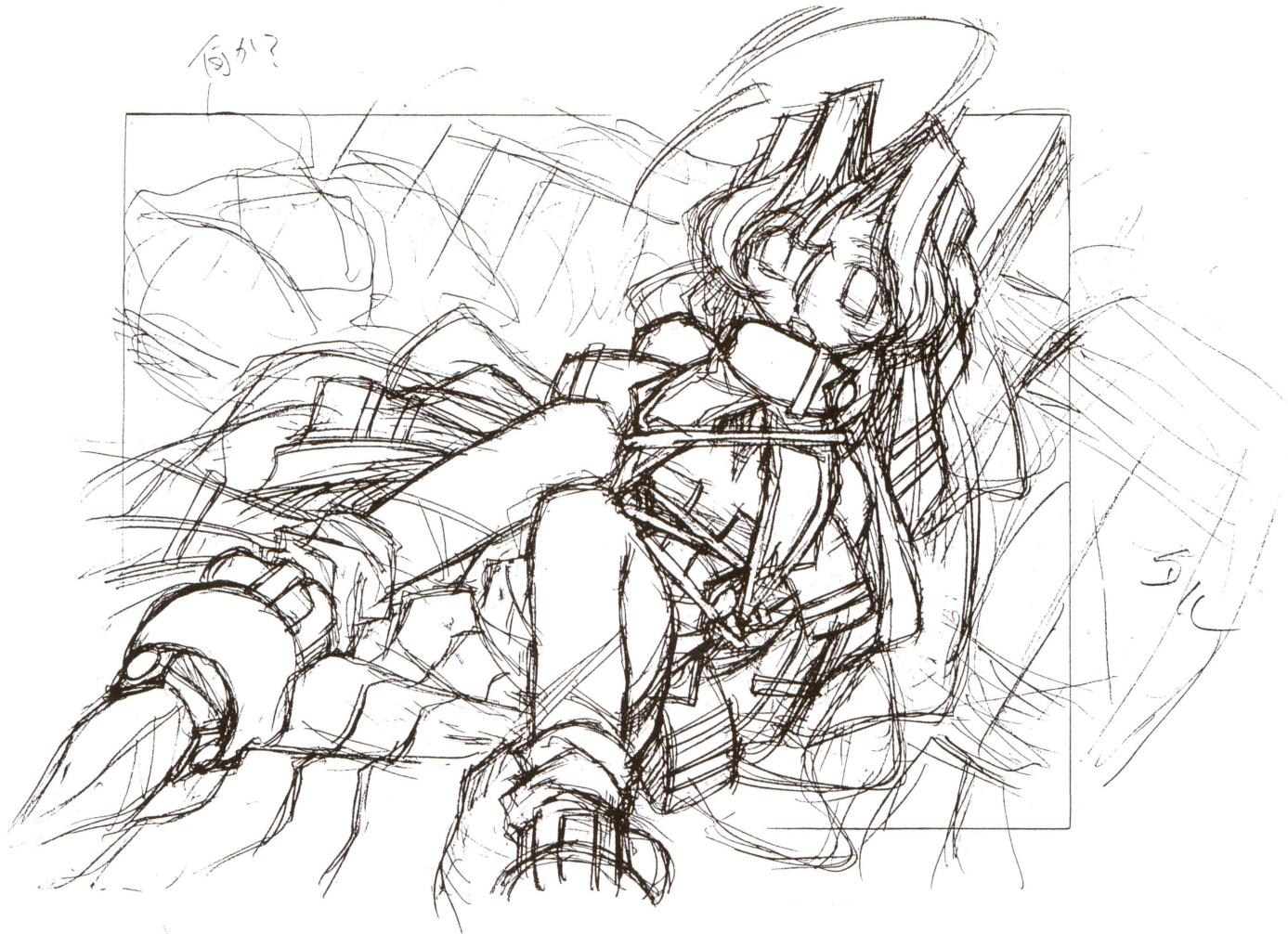
大野：アドリブで歌をたくさん歌っていただきました(笑)。シナリオには「ららら」ぐらいしか書いてなかったんですが、いろいろなパターンを……全部で10種類ぐらいかな？　容量の関係で全部入るかどうかはまだわからないんですが、何パターンかは絶対に入りますので、そういう面でも楽しんでいただければと思います。喜

SITUATION A LITTLE

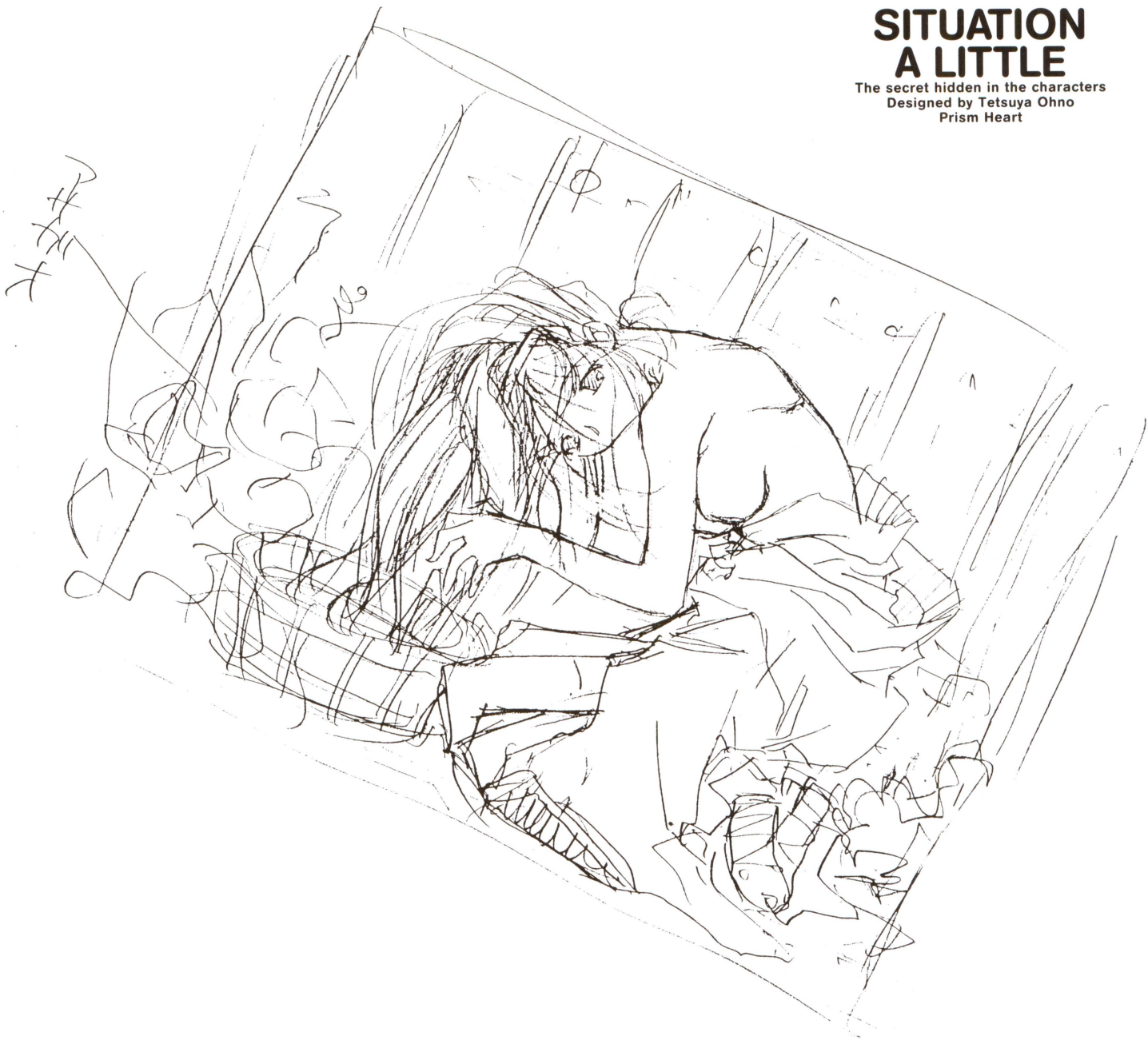
The secret hidden in the characters
Designed by Tetsuya Ohno
Prism Heart

■ PALETTA INTERVIEW

久子さんも歌うのはお好きみたいで、ノッて歌っていただけたので、収録も楽しくできました。
――堀江さん演ずるリーズはどういったキャラクターなんですか？
大野：見習い剣士ですね。最初は主人公のマイステルより全然弱いんだけど、一緒に訓練して、ドジながらも一生懸命頑張って、いつのまにか追いついてきて……といった感じのキャラです。でも、こいつにもいろいろと秘密はありますので、その辺で、まあもろもろが(笑)。
――いろいろヒミツがとあるんですね(笑)。
大野：体重82キログラムもありますし(笑)。ま、手足にいろいろとオプションがついてますけどね。新キャラクターふたりは型にはまらない……というか、型にははまっているんですが、『プリズム・ハート』の世界観からは、はみ出したキャラクターを描きたかったので、その辺では成功しているかなと思います。

ファンタジーだからこそ現代的なテイストを入れたい

――さきほど、『プリズム・ハート』の世界は何でもありだというようなことをおっしゃっていましたが、世界観など、かなりきっちり作りこまれていますよね。
大野：世界観的には中世ヨーロッパですよね。名前はドイツ風だけど、国自体のイメージは、オランダとかをイメージしています。でも、厳密にオランダかというとそういうわけじゃない。時代考証的なことはこれぽっちも守る気はなかったですから(笑)。ガラスなんかがいい例です

何か？
ちん
しょくどー
ろーか

SITUATION A LITTLE

The secret hidden in the characters
Designed by Tetsuya Ohno
Prism Heart

■PALETTA INTERVIEW

よね。本当は、あれくらいの時代は、まだガラスができてないんです。窓なんか全部木戸でね。でも、ガラスのない世界にすると、例えば窓際に立っているようなイラストの採光加減が全然違ってきてしまうので、『プリズム・ハート』の世界にはガラスはありということにしてます。

——設定上のお約束といったようなものは、ないんですか。

大野：そんなところにしばられても仕方ないと思っています。何でもアリのファンタジーなので、たとえば制服が描きたかったら「制服が発掘されました！　露店で売ってます」ってことにすればいいので(爆笑)。まあ、そこまでやるとシナリオの人が嫌がりそうですけど……注射も出てきますしね。キャラクターデザインとしてはファンタジーだからということには固執せず、逆に現代的要素を入れていきたいなと思っています。もっとも今流行している服という意味ではなく、今の技術で作れるという意味ですが。

——では、実際の中世の何かをモチーフに使われるようなことは、あまりないのでしょうか。

大野：背景では使います。イタリアのヒルタウンズという、丘の上に街が密集している写真集とかよく見ましたね。それがカッコイイんですよ！　その集まっている様子とか、石造りの街の様子とか。もこもこっとしててね。その他にもイロイロと外国の風景の写真集をたくさん買いこんで、背景の参考にしました。

——人物では、そういった資料は逆に使わずに、自由にデザインをされたのですか？

大野：そうですね……いや、見ることは見ます。やっぱり基本があるので。それと、ヨロイなどを描くときは資料を参考にしますね。構造がわかっていないと、やっぱり描きづらいので。でも、結局、嘘をついちゃうんですけど。

——構造的に正しいのと、絵として美しいのはまた別、ということですか。

大野：どうしても絵としての美しさが優先になってしまいますから。でも、美しさを優先しすぎると、ときどき困るんですよね。正面向きのスタイルで「こっちの方がシルエットいいや」って描いたはいいけど、横向きとか斜めを向いたとき、「あれ、これいったいどうなるんだろう」って悩むことがよくあります(笑)。どうもシルエット優先で描いてしまうので。

——今、『プリズム・ハート』は『2』も動いているとか……？

大野：「ええ、PC版ですが(笑)。こちらもいつかコンシューマになるといいですけどね。って、『1』がこれから出るというのに気が早いですね(笑)。今回の移植に関しては、僕もけっこう関わりまして。新キャラも出ますし、追加イベントシーンなどもあります。いい作品になればいいなと頑張っていますので、楽しみにしていてください。

SITUATION A LITTLE

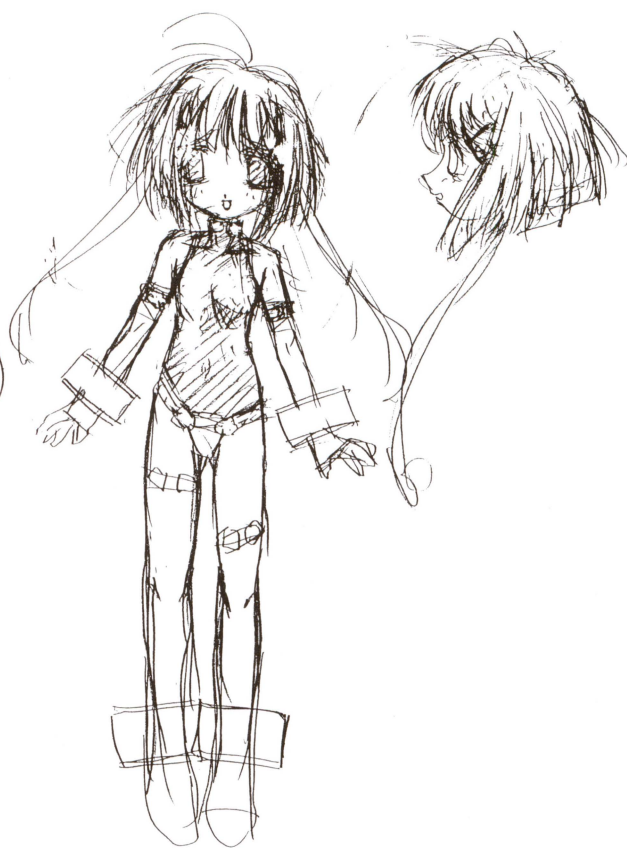
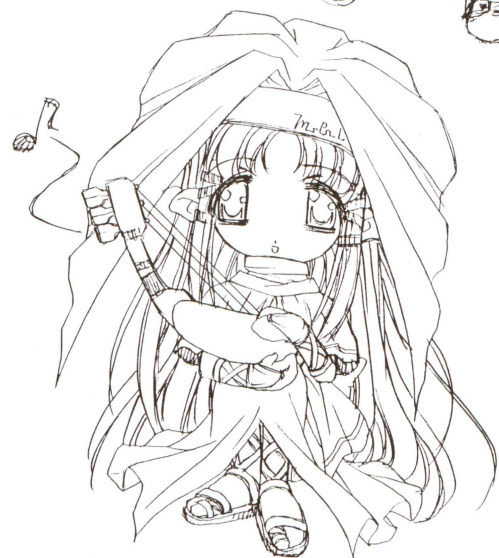
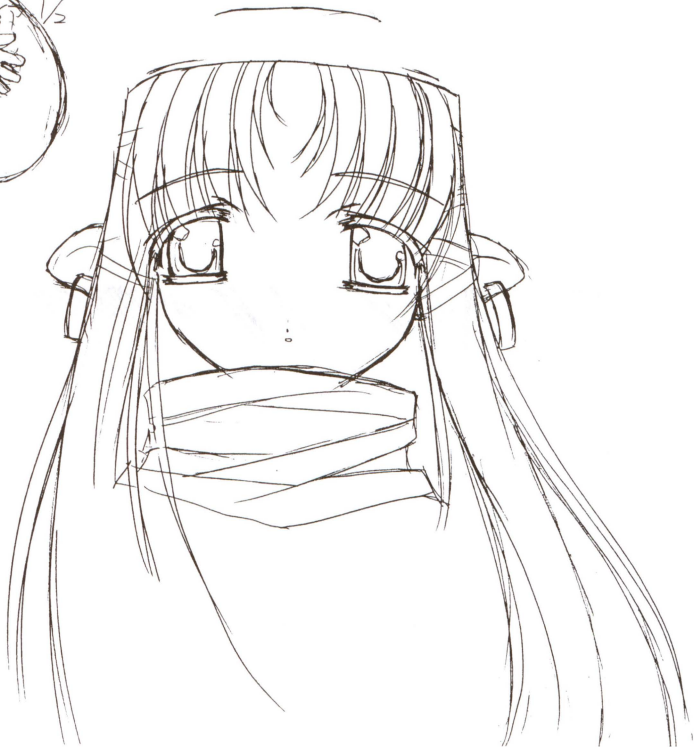
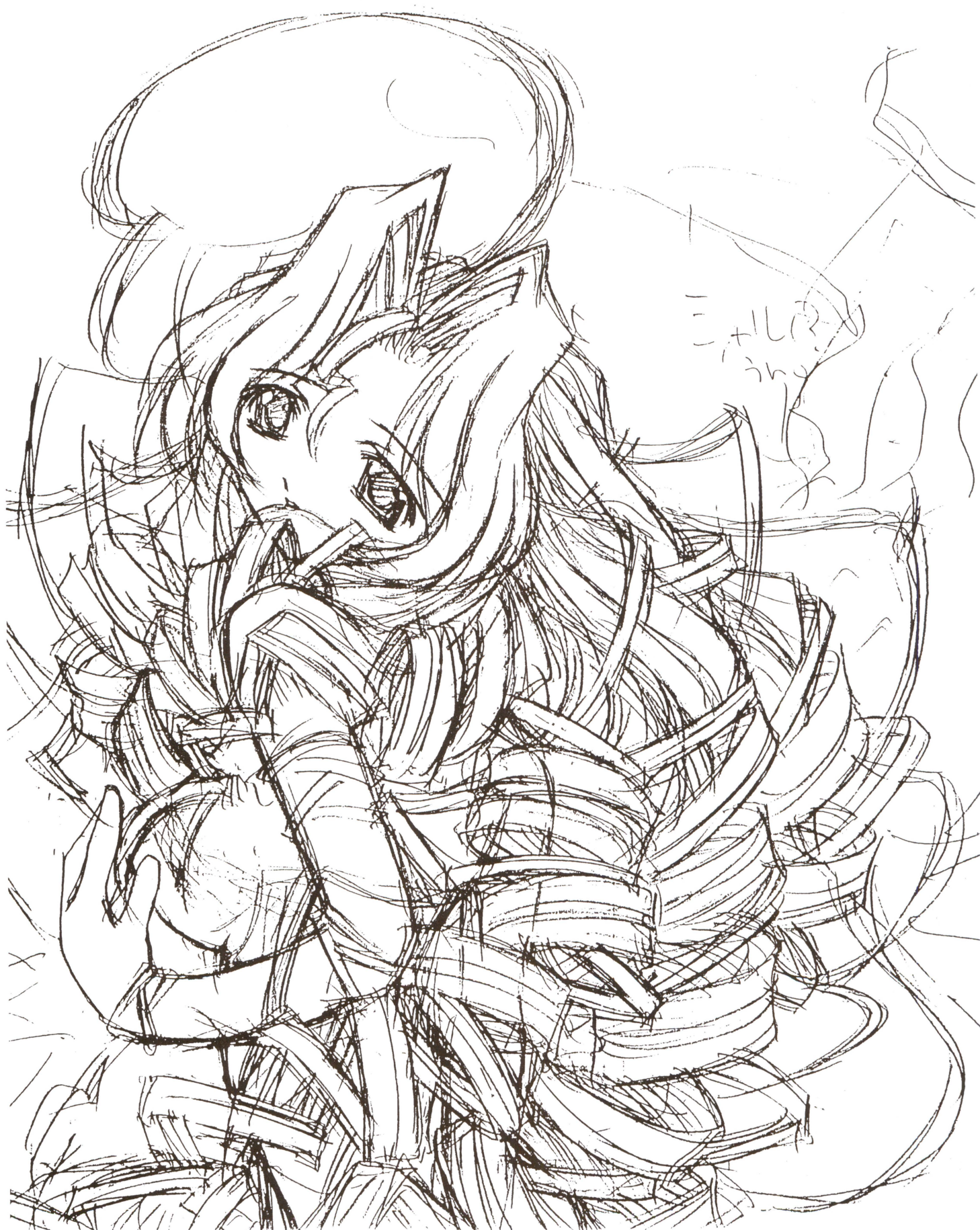
The secret hidden in the characters
Designed by Tetsuya Ohno
Prism Heart

PRISM HEART ROUGH SKETCH

Illustration Tetsuya Ohno

記事中では書けなかった取材時のエピソードを少しだけ公開します。ここを読めば、クリエイターさんの意外な一面が見えるかもしれません

藤島康介さん×鶴田謙二さん取材記

今回、鶴田さんに会った藤島さんがおもむろに取り出したのは、なんと「博多ラーメン」でした。九州に行かれたときのお土産だとか。「これを渡すのが、対談の目的だったんだ」なんて真顔で冗談を言う藤島さん。お茶目です。

鶴田さんの印象をひとことで言うなら、穏やかな方。でも、やはりマンガの話になると、かなりのこだわりがあるようすが言葉の端々に感じられました。意外だったのが「ペンや本など、ひとつの個体を正確に描こうとは思っていない」というお話。静物を写真のように正確に描きすぎると、逆に全体がリアルに見えなくなってしまうのだとか。

また、おふたりとも「月刊アフタヌーン」で連載をされているので、講談社話でも盛り上がりました。講談社には、マンガ家さんのために作業部屋が用意されていて、鶴田さんもよく利用されているとのこと。藤島さんも以前使われたことがあり、その思い出話に花が咲いたのですが……どうも、ところどころ話が食い違うのです。実は作業部屋のある建物は改築されていたのです。あまりきれいじゃなかった時代に作業したという藤島さんは、何だか少し悔しそうでした。

いのまたむつみさん×みつみ美里さん取材記

台風が関東地方を直撃した9月のある日、いのまたむつみさんとみつみ美里さんの対談は行われた。憧れのいのまたさんに会えるとあって、みつみさんは対談前からドキドキしていたようす。一方いのまたさんは、そんなみつみさんをフンワリとお姉さんのように受けとめる感じで、対談のムードは終始なごやかだった。対談の最後に、みつみさんは自作のイラスト集を「もしよかったら……」といのまたさんにプレゼント。いのまたさんは「ありがとう。では、この本にサインしてください」とにっこり。まわりにいた取材陣も思わずニコニコしてしまった。

対談後、おふたりがその場でイラストを描いてお互いに交換。いのまたさんはいきなりペンで描き、みつみさんは鉛筆で下描きをしてから仕上げる……。それぞれの描き方があって、それぞれいいなあと感心。読者のみなさんにお見せできなくて残念だが、ルックス、ファッション、声ともに、実にチャーミングな女性ふたりの対談であった。

大野哲也さん取材記

「『プリズム・ハート』は何でもありなんです」と何度もおっしゃる大野さん。実際、『プリズム・ハート』には、注射器やガラスなど中世にはなかったものが登場する。けれど、それは決して知識がないからではない。取材中、先生の口から語られる中世の知識の量はとにかくすごかった！　街や家の中のようす、人々の暮らしぶり……そういったものが頭に入ってないと、絵は描けないという。そして、そういった知識を踏まえた上で、破天荒な嘘をつくのが楽しいとか。実は、PC版を作っているときに、街をライトアップさせるというアイディアもあったとか。かなり魅力的で

お便り募集中

From Leaders

●お便りお待ちしています

PALETTAでは次号から
読者ページをスタート！
みなさんのお便りとイラストが
命のページなので
ふるって参加してくださいね。

ぜひ実現させたかったのだが、ストーリーにあまり絡まない無意味な設定になってしまうので諦めたのだそうだ。実現していたら、どんな感じになっていたのだろうか。ちょっと見てみたかった気もする。

近藤るるるさん取材記

取材前、近藤るるるさんについて勉強しようとプロフィールを調べたのですが……ない。そもそも男か女かもはっきりしないのです。はたして、いったいどんな方なのか……。ものすごーく気むずかしい方だったらどうしよう……なんて、ドキドキしながら当日を迎えた取材陣の前に現れたのは、とてもハンサムな好男子でした。気さくで楽しい方で、取材中は笑いっぱなし。ただ、やはりあまり表に出ることが好きではないとのことなので、もしかしたら今回の取材はかなり貴重なものになるかもしれませんね。

市川和弘氏さん・柴田太郎さん取材記

今回の取材で印象的だったのは、「現実感」という言葉。『Memories Off 2nd』のキャラクターは、ゲームキャラとしてはかなり色彩が地味だ。けれど、それもより現実に近くするためにとった方法なのだという。恋愛の切なさ、悲しさ、楽しさ……そして、苦しさ、辛さ。ゲームでは省かれがちなそういった感情を、『～2nd』ではあえて強く打ち出している。その理由を、ディレクターの柴田氏はこう言った。「だって、現実の恋愛ってそうでしょう？」

『～2nd』で描きたかったのは、そういった恋愛の現実的な面だという。もしかしたら、ユーザーには受け入れがたい作品になってしまうかもしれない。それでも、あえて挑戦するという姿勢に、『Memories Off』『夢のつばさ』『てんたま』……と、次々とゲームを発表し、ヒットを続けるその理由が見えたような気がした。

1.イラスト投稿のきまり

イラストは100ミリ×148ミリの官製はがきサイズで。縦・横、カラー・モノクロは不問。CGをデータで送る場合もこの大きさを基準にして下さい（解像度は300～350 dpi）。あと、アンケートハガキに描いたイラストは問答無用で不採用なので注意してください。大量投稿もOKです！　今がチャンスなので（？）どんどん描いて、送ってください。

2.お便り投稿のきまり

文字ネタは、読みやすい黒ペンやワープロで投稿してもらえると、編集部としては大助かり。こちらの投稿は、添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまっても大丈夫。というより、小ネタはこちらに書いたほうが経済的。

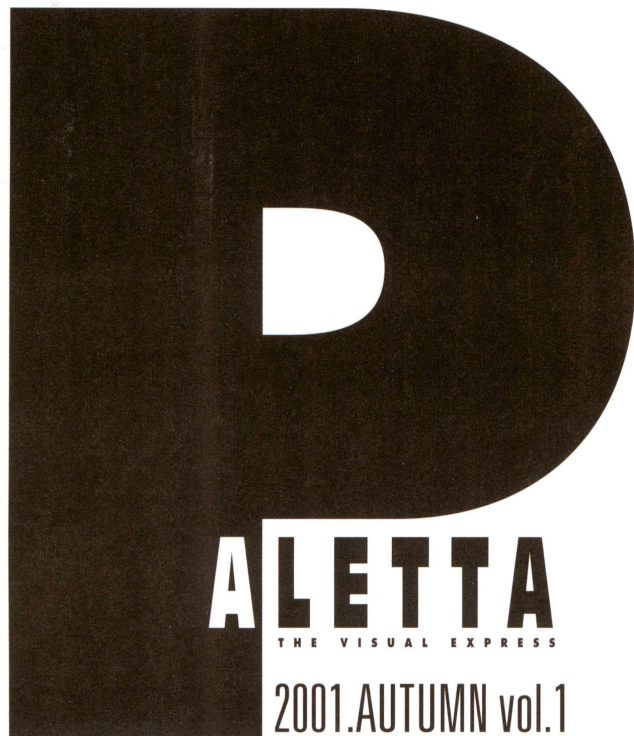
3.投稿するときに忘れてはいけないこと

投稿するときは必ず住所、お名前、電話番号、年齢を記入してください。ペンネーム希望の方は、ペンネームも忘れずに！　イラスト投稿の場合は、キャラクター名（オリジナルの場合はおまかせ）と作品名を明記してください。

4.アンケートに御協力ください

添付されているアンケートハガキの表に住所、お名前、電話番号、希望プレゼントの番号（64ページのプレゼントページ参照）を書いてください。裏面にはハガキに記載されているアンケートの回答を記入して、応募してください。フリースペースに編集部へのお便りも書いてくれると、うれしいです。

投稿の宛先

東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
PALETTA編集部
『読者ページ』係

CONTENTS

クリエイタースペシャル対談Part1
藤島康介×鶴田謙二 2

クリエイタースペシャル対談Part2
いのまたむつみ×みつみ美里 10

Memories Off 2nd 18

プリズム・ハート 26

Candy Stripe～みならい天使～ 34

こみっくパーティー 36

まほろまてぃっく 38

エクスドライバー 44

クリエイター 創作の現場から
近藤るるるインタビュー 46

A Girl WITH WORLD WARDROBE●成瀬ちさと 54

サモンナイト制作現場から●飯塚武史 56

16bitのヒロインたち●近藤敏信 58

こちら風花学園小等部●近永早苗 60

No Surprises●桑島法子 62

読者プレゼント 64

Better Know 65

Memories Off 2nd キャラクター設定画集 66

プリズム・ハート インタビュー&キャラクター設定画集 70

Quiet Talk 取材の現場から 78

お便り募集 79

■発行人 浜村弘一
■編集人 青柳昌行
■編集長 林久徳
■副編集長 大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター 田村宏（海月デザイン）
■デスク 鈴木順二（ねこまた工房）
■編集スタッフ 梅沢鈴代、書上久美、高橋剛
■コピーエディット 市川香（ねこまた工房）
■デザイン 田村宏、本山理咲（海月デザイン）
■フォトグラフ Studio Atom
■スーパーバイザー 池山一二（ねこまた工房）
■業務部 佐藤秀
■広告営業 黒沢秀樹、豊永展輔、樋口尚子
■雑誌営業 堂前秀隆、中村宣忠、酒井晴志

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

編集後記

■ふと思い出した。2年前の夏、こーやって新雑誌の発刊でドタバタしており、こんな状況の中で編集後記を書いていたコトを。その雑誌も現在では月刊誌となり、私も一読者として毎号読ませてもらっている。

本誌PALETTAもやっぱりドタバタの毎日で、この編集後記も真夜中に書いている。そして、この号が書店に並ぶ頃には来年1月発売の第2号に向けて企画を練っているハズ。もちろん第2号以降の企画や仕掛けも着々と進行中だ。

1年後、2年後……、PALETTAはどんな雑誌になっているだろうか。"順風満帆"なんて月並みだがありがたい言葉で語られているといいなぁなんて思いつつ、自分が関わる雑誌って"波乱万丈"なコトが多いんだよね……。（マジメな文章は苦手なH）

■ようやく編集後記までたどり着いた。編集長を始めとするスタッフの皆様、ドタバタの毎日を過ごさせてしまって申しわけありません。反省しております……。

今号はなぜか雨にたたられる事が多かったような気が……。とくに某先生の家まで原稿を取りに行ったときの思い出は、涙なくして語れません。手探りの中でスタートしたPALETTA。立ち上げからここまで、あっという間に過ぎてしまいましたが、この原稿を書きおえたら、すぐに第2号の足音が。次号こそ、ドタバタしない進行を目指します（編集長信じてください）。（K）

■まだ暑さの残る晩夏の某日、近藤るるる先生のインタビュー取材に同行しました。とっても物静かな方でしたが、記事を読んでいただけばわかるとおり、和やかなムードで楽しいお話がたくさんうかがえました。

さて、今回のPALETTAいかがだったでしょうか？ ぜひみなさんのご意見、ご感想お聞かせください。（J）

次号PALETTA vol.2は

2002年1月中旬発売予定

ハードボイルド・アドベンチャーゲーム

DVD VIDEO GAME『ファントム オブ インフェルノ』

自宅のDVDプレイヤーで気軽に遊べるインタラクティブDVDビデオゲーム登場。

幼き死神たちが、生と死の狭間で詠う真純愛物語。

「この世界が、無限の地獄じゃないとしたら、それはあなたが生きてるからよ」

物語

暗黒街で相次いで発生したマフィア幹部暗殺事件。その影で囁かれる謎の組織"インフェルノ"と、組織最強の暗殺者である"ファントム"の噂…。

一人旅でアメリカを訪れた少年は、ある事件で偶然にもファントムに遭遇。その正体は自分と歳が変わらない少女だった!? それまでの記憶を消され、ファントムのもとで数々の暗殺術を学ぶうちに、いつしか少年は組織最高の暗殺者にまで成長していく。陰謀が渦巻く、凶暴で無法な世界に芽生える純愛の行方は何処へ・・・。

美麗なCGと、銃やカーアクションの迫力を再現した3DCG、ドルビーデジタルの高音質のサウンド、総プレイ20時間を超える膨大なシナリオに、超豪華声優陣をキャスティング、DVDビデオゲームは、映画が好きな方へ送る、新世代のエンターテイメントです!

Character Voice

◆アイン……南 央美
◆玲二……岡野 浩介
◆キャル……こおろぎさとみ
◆クロウディア…井上 喜久子
◆リズィ……折笠 愛
◆サイス……成田 剣
◆美緒……麻見 順子
◆志賀……上田 祐司
◆マグワイヤ……山崎 たくみ
◆梧桐……大塚 明夫
◆早苗……本井 えみ
◆ワイズメル……二又 一成
◆ナレーション……荻原 秀樹

2001年10月26日発売予定。

発売記念豪華BOX仕様
音楽CD&ビジュアルブック付き
定価6800円(税別)

DVD VIDEO　4:3 スタンダード
DOLBY DIGITAL
"DOLBY" and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.
COLOR／MPEG-2／4:3スタンダード／MADE IN JAPAN.

深夜枠にて TVCMオンエア中!!

DIGITURBO™
開発・発売 株式会社デジターボ

販売元 ホビボックス株式会社

〒151-0051 東京都渋谷区千駄ケ谷3-56-5
TEL:03-5414-0701 FAX:03-5414-0703

www.digiturbo.co.jp

ISBN4-7577-0667-7

C9476 ¥1143E

enterbrain